

Ратуши Бессмертных

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Малкольм Шеппард, Люсьен Соулбан, Грег Штолзи, К.А. Сулейман и Адам Тинуорт

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: К.А. Сулейман

Редактор: Майкл Э. Гудвин

Арт-директор: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Аарон Акеведо, Сэмюэль Эрайя, Джеймс Дентон, Кэти Уилкинс

Дизайн книги: Майк Чейни

Креативный директор: Рич Томас

Глава первая:

Погонщики рабов

В нашем городке был один офицер Гестапо, который любил играть в шахматы. После начала оккупации он узнал, что мой отец считался лучшим игроком в области... поэтому он стал играть с ним по вечерам в собственном доме.

Бруно Шульц.

Другие Восставшие часто считают ремесленников Маа-Кеп простыми рабочими. Иногда они даже отказываются признавать за ними право на обретение статуса в мире Бессмертных.

Трудно даже подчеркнуть, как сильно подобное мнение упрощает роль Маа-Кеп как в современном мире, так и в забытом Иреме. В своей человеческой жизни Маа-Кеп *присматривали* за рабочими. Многих из них до сих пор посещают воспоминания, в которых они стоят над скорчившимися рабами с кнутом в руке. Сегодня они считаются слугами, но когда-то их называли хозяевами.

Так можно ли утверждать, что Маа-Кеп искренни в своём желании помогать работникам других гильдий, не требуя ничего взамен? Короткий ответ – да, хотя он требует некоторых комментариев. Долгий приведён ниже, но в сжатом виде он выражает мысль “возможно – но скорее нет”.

Маа-Кеп делают всё, чтобы окружающие преуспевали в своих делах, и нередко они восхищаются представителями других гильдий. Но это восхищение можно уподобить удовольствию конюха, который видит, что лошади в его стойле становятся сильнее и здоровее. Они смогут увезти его дальше – и дольше будут выносить удары его кнута. Если им повезёт, они смогут выдерживать его вес достаточно, что их не придётся добывать.

Некоторые представители других гильдий видят в Маа-Кеп лучших служителей, которые вообще когда-либо рождались в этом мире. Ошибаются ли они? Едва ли. Другие видят в них манипуляторов и шпионов. И они тоже могут быть правы.

Суть вопроса, однако, состоит не в том, чего хотят Маа-Кеп, потому что каждый из них стремится к собственным целям. Вопрос состоит в том, можно ли им доверять. И здесь уже нет никаких трактовок: Маа-Кеп – единственные, кому другие Восставшие могут довериться с абсолютной уверенностью, что их не подведут. Даже если эти лакеи в конечном счёте окажутся эксплуататорами и деспотами, ни у кого из Бессмертных не должно быть ни малейших сомнений в том, что Маа-Кеп – самые преданные слуги Судей из всех, порождённых Иремом.

Задачи

Что заставляет Маа-Кеп выполнять бесконечные поручения Суде из тысячелетия в тысячелетие? Вот несколько общих принципов:

- **Загробная дань:** Важнейшей задачей мумий всегда оставался сбор мистических ресурсов и их перенаправление в загробный мир. Но зачем им заниматься чем-то подобным? У всех Восставших есть свой ответ на этот вопрос, однако большинство Маа-Кеп уверены, что Судьи распределяют потоки мистической энергии в земном мире так же, как сами Маа-Кеп некогда распределяли рабочие руки для более эффективного выполнения задач. Таким образом, если Восставшие не смогут вовремя отправлять источники силы в загробный мир, Судьям будет труднее управлять этой мистической экономикой.

Хотя они ценят реликвии Безымянной империи больше всего, в их глазах, любой предмет, наделённый мистической силой, достоин отправки в Дуат, к его “подлинным владельцам”. Часто столь жадный подход к скоплению реликвий заставляет их направлять на приобретение очередных артефактов своих культистов. Увы, иногда это приводит к тому, что культисты присваивают артефакты, обманом заставляя своих повелителей

верить, что они оказались простыми безделушками или что их было слишком трудно достать. Само собой, когда Маа-Кеп раскрывают такой обман, наказание часто бывает шокирующим в своей жестокости. Но подобные ситуации продолжают возникать одна за другой.

- **Единство:** Маа-Кеп знают, что они ничего не достигнут, если потомки Ирема не будут работать вместе. Насколько серьезно они подходят к сплочению мумий друг с другом? Настолько, что они выработали систему наказания других Восставших за отказ преследовать общие цели. Так, в пятнадцатом веке они обнаружили, что двое Месен-Небу саботируют деятельность Теф-Аабхи. Они предупредили заговорщиков, что тем следует немедленно прекратить создавать помехи на пути своих братьев, и Месен-Небу согласились с их доводами. Однако анализ их деятельности в ближайшие два столетия показал, что алхимики продолжали действовать против Теф-Аабхи. Тогда Маа-Кеп ворвались в их гробницы, уничтожили их культы (распределив лишь несколько самых талантливых слуг по культам других Восставших), забрали все их реликвии – включая те, что могли пробудить алхимиков и хранили их органы – и заперли Месен-Небу в их собственных саркофагах. Эти двое не пробудились до сих пор.

Что придаёт этой истории особой значимости? То, что Маа-Кеп *скрыли* произошедшее от других Восставших. Они ничего не достигли бы, запугав окружающих мумий. Вместо этого они умолчали о преступлениях Месен-Небу, чтобы другие Восставшие продолжали верить, что все они действуют как один, вне зависимости от гильдии и стремлений.

Квахетер

На практическом уровне Маа-Кеп усиливают единство в мире Восставших при помощи своих посланников. Единственные из всех гильдий, они создали уникальную должность, известную как *квахетер*. Квахетером называется Маа-Кеп, “приставленный” к определённой мумии или, реже, к целому коллективу Восставших. Благодаря специальному ритуалу квахетер пробуждается одновременно с мумией, с которой он сотрудничает – или за которой шпионит.

Задачи квахетера могут различаться в зависимости от того, к представителю какой гильдии он приставлен:

- **Счетоводы:** Несмотря на свою жестокость, алхимики *благородны*. Они отказываются подозревать окружающих в заговорах и преступных умыслах, полагая, что это бросает тень на них самих. Тем не менее, нежелание сталкиваться с предательством не уменьшает угрозы, а скорее даже увеличивает её. Хотя иногда счетоводы действительно помогают алхимикам заниматься экономическими вопросами, как и предполагает их имя, большую часть времени они выступают в роли контрразведчиков, определяя опасность, нависающую над алхимиком, прежде чем тот уверенным шагом войдёт в западню.

- **Секретари:** Сеша-Хебсу редко позволяют Маа-Кеп держаться поблизости, потому что развитые аналитические способности подсказывают им, что Погонщики рабов помогают им лишь до тех пор, пока Сеша-Хебсу не начали заниматься собственными делами. А коль скоро писари любят посвящать немалую часть времени личным исследованиям, присутствие Маа-Кеп поблизости часто становится помехой, а не преимуществом. В тех редких случаях, когда Сеша-Хебсу позволяют Маа-Кеп помочь им, задачей последних становится решение практических задач, включая расправу над злоумышленниками и помощь в управлении культом.

- **Глашатаи:** Помогая ремесленникам других гильдий, Маа-Кеп стараются в первую очередь скомпенсировать их недостатки. В случае с Су-Менент этот недостаток огромен и очевиден: эти Восставшие занимаются подготовкой трупов так долго, что с трудом представляют, как общаться с живыми. Выражаясь простым языком, Маа-Кеп становятся их официальными лицами, иногда выполняя рекламные функции для продвижения интересов Су-Менент. Говоря ещё проще, Су-Менент правят легионами мёртвых слуг и проводят жуткие операции, в то время как Маа-Кеп убеждают окружающих, что это в

порядке вещей. Многие люди, Восставшие и другие создания в ужасе отворачиваются от Су-Менент, но с радостью идут на переговоры с Маа-Кеп. Иногда такие “глашатаи” даже помогают решить конфликты между жрецами и другими Восставшими.

• **Руководители:** Теф-Аабхи – единственные, кто с лёгкостью принимает помощь Маа-Кеп. В сущности, они даже гордятся тем, что представители другой гильдии добровольно склоняются перед их величием. Как и другие Восставшие, зачастую они просто не понимают, что Маа-Кеп в любую секунду могут перейти от дружеского похлопывания по спине к нанесению ударов кнутом. Квахетер, приставленный к Теф-Аабхи, занимается распределением времени и ресурсов. В то время как Отец идолов определяет, каким проектом займутся он и его культисты в текущем Сошествии, Маа-Кеп прикидывает, какие ресурсы для этого понадобятся и с кем нужно договориться, чтобы проекту не помешали смертные и Восставшие.

Борьба с ересью

Маа-Кеп в равной степени помогают другим Бессмертным и следят за тем, чтобы они не отворачивались от своей вечной миссии. Но кто следит за ними самими? Ответ заключается в самом вопросе: за Маа-Кеп следят Маа-Кеп.

Каждый ремесленник гильдии непрерывно ведёт составление отчётов о деятельности других мумий. Накопив достаточно сведений, он передаёт эти отчёты главе своей гильдии. Тот, в свою очередь, отправляется в секретную библиотеку гильдии, в настоящий момент расположенную в Ливии. Там, в неприметном здании, охраняемом двумя Восставшими, находится архив всех преступлений, совершённых *каждым* Восставшим на протяжении своей вечной жизни. Само собой, многие преступления остаются тайной даже для Маа-Кеп.

Когда Маа-Кеп начинают подозревать определённую мумию в ереси, они отправляются в секретную библиотеку и извлекают заведённые на неё документы. После этого они принимают окончательное решение: объявить Восставшего еретиком или списать его прегрешения на трудности текущего Сошествия.

И уж конечно, в архиве хранятся целые папки документов, заведённых на самих Маа-Кеп. Примечательно, что идея архива возникла у Маа-Кеп после того, как они заподозрили в ереси члена собственного коллектива – женщину, имя которой сегодня стёрто из памяти Восставших. Эта женщина, сегодня известная просто как “Биограф”, вела бесконечный список своих деяний, стараясь фиксировать всё, что происходило с ней на протяжении множества жизней. Хотя Маа-Кеп обвинили её в ереси и постарались вычеркнуть все сообщения о её деятельности из истории иремитов, её метод показался им наиболее подходящим для составления своего шпионского архива.

Признаки ереси

Но что, с точки зрения Маа-Кеп, считается ересью? Вот несколько основных признаков, по которым они определяют потенциального ренегата:

- Регулярные предположения, что Судьи могут ошибаться.
- Неуважение к Шаньюту.
- Вопросы о необходимости сбора реликвий.
- Осушение сосудов для продления жизни (не считая отчаянных ситуаций)
- Высказывания о том, что Ирем не заслуживает восхваления.
- Использование Напастей.
- Утверждения о том, что Шуанхсен мстят за предательство Шаньюту.

Наказания

Что предпринимают Маа-Кеп, когда видят признаки ереси? Это зависит от ситуации, однако в целом реакция выглядит так:

- **Продолжительная слежка:** Мaa-Кеп внедряют своих лазутчиков в культ потенциального ренегата или наблюдают за его гробницей.
- Если слежка даёт основания для дальнейших подозрений, начинается **работа с окружением** – друзьями и слугами еретика, членами его мерета и другими разумными существами, связанными с его деятельностью.
- **Простое предупреждение,** обычно сопровождаемое намёками, что пострадать может не только он, но и его гробница, культ и другие ценности.
- **Конфискация реликвий,** необходимых для выполнения миссии. Поскольку это наказание считается особо жестоким (и мешает Восставшему выполнить задачу, порученную ему Судьями), к такой мере Мaa-Кеп прибегают только в том случае, если её считают необходимой сразу трое Восставших, хотя бы один из которых обладает Статусом в гильдии •• или выше.
- **Конфискация личных реликвий.** Это считается одной из крайних мер наказания и не столько предупреждает еретика, сколько карает его за уже совершённые преступления против Ирема. Для вынесения такого решения нужно согласие трёх Восставших, каждый из которых обладает Статусом в гильдии •• или выше.
- **Официальный суд:** Мaa-Кеп открыто обвиняют Восставшего в преступлениях, не давая ему шанса оправдаться. Они ставят его перед выбором: или он добровольно признаёт свою вину, в случае чего от него требуется отдать все реликвии (включая те, которые используются для его пробуждения) и добровольно передать свой культ в ведение одного из Мaa-Кеп, или он отказывается. В случае отказа Мaa-Кеп объявляют его вне закона. Последнее означает, что любому Восставшему разрешается заходить в его гробницу, шпионить за ним, переманивать его культистов или убивать их, отнимать его реликвии и совершать другие действия, которые в случае с большинством мумий считались бы преступными.
- **Тайное вторжение:** Если мастер гильдии (то есть Восставший, обладающий Статусом •••••) и двое ваятелей (обладающих Статусом •••••) решают, что преступник слишком влиятелен или силен для того, чтобы проводить официальный суд, они действуют так, как если бы еретик *уже* отказался признавать вину. Как правило, это означает, что они сами забирают его ресурсы, культистов, реликвии и так далее.

Вечные землепашцы

Мaa-Кеп твёрдо верят, что именно на их плечи ложится задача вести Восставших к исполнению воли Судей. Но что это значит в конечном счёте? Какова их цель?

Будучи самыми верными слугами Судей, Мaa-Кеп готовят Землю к возвращению Шаньятю. Они хотят сделать мир новым Иремом, в котором жрецы-колдуны смогли бы увидеть отражение своего прежнего дома.

Не все Мaa-Кеп фанатично стремятся к выполнению этой миссии: в сущности, Южноамериканская ратуша даже оспаривает право Восставших изменять мир, поскольку этой задачи достойны лишь сами Шаньятю.

Однако в целом Погонщики рабов делают всё, чтобы превратить мир в новую вотчину своих древних хозяев. По этой причине они соблюдают три принципа медленного завоевания мира:

- **Управление информацией.** Знание – сила, и Мaa-Кеп следят за тем, чтобы нужные сведения вовремя достигали ушей Восставших (или государственных деятелей, или других индивидов, способных влиять на мир). Иногда они раскрывают секреты, позволяющие подтолкнуть очередного лидера повести за собой толпу. Иногда они *искажают* сведения, чтобы достичь той же цели. Многие представители гильдии составляют целые архивы секретов и тайных знаний на протяжении долгих тысячелетий.
- **Прозрачность.** Парадокс заключается в том, что при всей своей скрытности Мaa-Кеп не любят секретов. Они даже презируют себя за необходимость замалчивать кое-какие

подробности собственной деятельности, однако последнее они считают необходимым злом.

Важно понимать, что Маа-Кеп родились в эпоху, когда сами идеи социального равенства и призывы дать власть народу казались какой-то глупостью. Маа-Кеп считают большинство людей и Бессмертных рабами Судей, которые не имеют реальных прав. По этой причине многие из них начинают подозревать преступный замысел везде, где Восставшие начинают утаивать информацию или лгать о своих интересах.

• **Объединение человечества.** Ирем был един. Современная цивилизация разобщена настолько, насколько это можно представить. Маа-Кеп мечтают объединить человечество, установив единый мировой порядок. Для них неважно, будет ли это республиканская демократия, коммунизм или диктатура. Они с удовольствием подчинили бы человечество одному тирану и устроили на Земле самую настоящую антиутопию, но их устроило бы и полное равенство – лишь бы все смертные были готовы следовать общим лидерам.

Как нетрудно заметить, Маа-Кеп гонятся за тремя зайцами, два из которых скачут в другом направлении, нежели третий. Попытки определить общий курс деятельности гильдии часто становится причиной споров в коллективе этих Восставших.

Ратуши

Зная, что невозможно отследить деятельность всех Восставших и подчинить их единому лидеру, Маа-Кеп подразделяют свой коллектив на несколько “ратуш” – географических объединений, следующих одному мастеру. Несмотря на общий подход к решению многих задач, члены различных ратуш со временем начали по-разному смотреть на свои цели и методы действия.

Африканская ратуша Рассвет скорпионов

Несмотря на пренебрежительное отношение, которое складывается к Африке в большинстве развитых стран, в ней хватает и безопасных, стабильных мест, в которых процветает культура и цивилизация. Главная проблема Африканской ратуши, также известной под названием Расцвет скорпионов, заключается в объединении самых разнообразных наций, племён, коллективов, организаций, религиозных течений и других групп, мешающих африканским ремесленникам Маа-Кеп достичь своей цели по превращению человечества в единую цивилизацию. Долгое время ратушей правил отшельник по имени Сефет-Квам, однако в декабре 1922 года он добровольно сложил полномочия и отправился заниматься своими делами на север.

Азиатская ратуша Средняя река

Если африканские Маа-Кеп сталкиваются с предельной разрозненностью смертных наций и коллективов, то Азиатская ратуша страдает от противоположной проблемы. Многие смертные на востоке действуют так сплочённо, что мумиям чрезвычайно трудно влиять на их действия, не привлекая внимания самих смертных.

По этой причине Восставшие, действующие в этой области, стараются манипулировать смертными косвенно, зачастую с помощью шпионажа, религии и других средств, позволяющих управлять умами людей. В последнее столетие они пытались проникнуть в государственный аппарат СССР, но не смогли даже приблизиться к цели. Больше им повезло с Китаем, в котором им удалось захватить несколько крупных агентств, включая разведывательные организации.

Европейская ратуша

Немигающее око

В Европе есть всё, о чём могут мечтать Маа-Кеп. Большое население смертных. Финансовые и политические организации, привыкшие к непрерывным проверкам и потому не видящие проблем в появлении очередного “акционера”, оглашающего свои требования. Многочисленные камеры наблюдения, фиксирующие преступления смертных – и не только. Культурное стремление к коллективизму и братству (возможно, меньше чем в Азии, но куда больше, чем в индивидуалистических цивилизациях вроде США). Наконец, большое количество иностранцев и даже этнических групп, среди которых вполне можно говорить на древнеиремитском или носить египетскую одежду, не выбиваясь из толпы.

Увы, иногда сплочённые группы смертных начинают враждовать друг с другом не меньше, чем отдельные личности – в странах, прославляющих индивидуализм (чего стоят нацисты с их идеологией абсолютного превосходства над окружающими). Но в целом управлять смертными в Европе гораздо легче, чем в большинстве других точек земного шара. Кроме того, Восставшие подчинили себе не одну группу элитных экономистов, политиков и бизнесменов, стоящих за многими перестановками в обществе смертных. В других местах это было бы невозможно из-за простого отсутствия подобных групп.

Североамериканская ратуша

Северный медведь

Лидером американских, канадских и мексиканских представителей Маа-Кеп недавно стал Та-Эм Серту – Восставший, буквально воплощающий идеал всех Маа-Кеп. Этот вечный труженик готов отдать всё ради блага Судей, и в настоящий момент он работает над проектом объединения всей Америки для её подготовки к пришествию Шаньятю. Видя, насколько больше людей появилось в мире с момента исчезновения Безымянной империи, Та-Эм Серту старается создать информационные технологии, которые обошли бы ведущие мировые бренды и заставили смертных покупать разработанные им средства связи. Тогда Восставшие смогут незаметно влиять на людей, постепенно превращая их из преданных покупателей в культ лояльных служителей Дуата.

Южноамериканская ратуша

Ступенчатая пирамида

Если что-то и объединяет Восставших в Южной Америке, то это стремление к управлению смертными благодаря религиозному синкретизму. Бессмертные, поселившиеся в этом регионе, давно обнаружили, что местные легко принимают веру других народов, и им нетрудно навязать идеалы Ирема, изображая Судей как христианских святых или других религиозных деятелей. Например, Святой Михаил, наказывающий грешников, хорошо сочетается с образом Акхи. Фенту – быкоголовый каратель воров – практически полностью совпадает со Святым Лукой, которого в Южной Америке часто изображают с бычьей головой.

Обычно это позволяет Маа-Кеп управлять смертными, не принуждая их подчиняться, что делает их несколько более человечными в сравнении с другими ремесленниками их гильдии. Главой Ступенчатой пирамиды считается Песем-Аах, который даже поощряет сближение со смертными.

Южноамериканские Маа-Кеп – единственные представители гильдии, не верящие, что Шаньятю когда-то вернутся в земную реальность. Они верно служат своим загробным хозяевам, однако в определённом смысле они стараются *жить* среди людей, а не просто выполнять бесконечные миссии. Некоторые из них даже считают себя местными, ассоциируя себя с представителями здешних культур, этнических групп и философских течений.

Не стоит и говорить, что идея объединить человечество и подчинить его тоталитарным Судьям не кажется им ни достижимой, ни привлекательной.

Австралия

Не считая Мельбурна, Сиднея и других крупных городов, Австралия кажется Маа-Кеп слишком пустым континентом, чтобы он мог сослужить хорошую службу Дуату. В целом, местным Восставшим есть чем заняться, однако Австралия никогда не фигурирует в списке территорий, требуемых Маа-Кеп для достижения своих глобальных целей.

Антарктида

Ни Маа-Кеп, ни другие Восставшие не заинтересованы в *управлении* Антарктидой по причине отсутствия смертных. Однако столь обширные территории представляют большую ценность для всех, кому нужно место для возведения тайных библиотек, хранилищ и курганов. Было бы глупо предполагать, что Маа-Кеп упустят такую возможность из виду.

Должности

Ещё в человеческой жизни Маа-Кеп верно служили своим повелителям и подчиняли себе остальных. Распределение чётких ролей и должностей в своём коллективе кажется им естественным даже спустя несколько тысяч лет.

- **Подмастерье** выполняет приказания всех вышестоящих. Сам он наделён властью только над собственным культом. Подмастерье редко пристраивают к мумиям иных гильдий, вместо этого поручая им выполнять всё, что потребуется другим Маа-Кеп.

- **Молотобоец** занимается устранением физических угроз и противников. Поскольку мало кто будет пробуждать мумию с просьбой избавить его от нескольких смертных, обычно задача молотобойца в отдельном Сошествии заключается в том, чтобы убить хтоническое чудовище, агрессивную мумию или другое создание, заслуживающее его внимания. Хотя молотобоец и не занимает видных позиций среди Маа-Кеп, он известен и обладает по меньшей мере Статусом •• (это, впрочем, не означает, что *все* Маа-Кеп, обладающие таким уровнем Статуса, становятся молотобойцами).

Хотя молотобоец обязан принять поручение, с которым к нему прибыли другие мумии, он вправе приказать им идти на бой вместе с ним. Отказаться могут лишь более влиятельные и известные мумии (обладающие более высоким Статусом).

- **Ремесленник** выполняет традиционные операции Маа-Кеп: объединяет группы людей под своим началом, распределяет ресурсы гильдии, помогает другим Восставшим, работает квахетером и так далее. Подавляющее большинство Маа-Кеп занимают эту позицию.

Ремесленники обладают Статусом в гильдии от •• до •••.

- **Ваятели** составляют около 10-15% всей гильдии. Они подчиняются только мастеру и в его отсутствие решают любые вопросы, связанные с деятельностью местной ратуши. Равным образом, только они могут приказать культу мастера пробудить своего повелителя. Ваятель, не справившийся с возложенными на него обязательствами, может быть понижен в должности. Почти всегда это означает, что он не получит шанса снова заслужить это положение в ближайшие несколько веков – или вообще никогда. Несмотря на это, судить ваятеля может лишь глава его ратуши или другой мастер гильдии (то есть Маа-Кеп, наделённый высшим уровнем Статуса). До этих пор ваятель имеет право отдавать своим подчинённым любые приказы.

Ваятели обладают Статусом в гильдии ••••.

- **Мастер** занимается вопросами ратуши во всём географическом регионе, а иногда и за его пределами. Часто он консультируется с ваятелями, однако лишь он обладает последним словом. Для того чтобы сместить мастера гильдии, Восставшие должны провести совет, на котором более половины представителей ратуши выскажутся против

его него. Поскольку речь идёт о половине *всех* представителей ратуши (не обязательно пробуждённых), такой совет часто принимает форму нескольких обсуждений, растягивающихся на долгие годы. По этой же причине коллективное пробуждение мумий в конце Сотического цикла (в частности, состоявшееся в наше время) часто приводит к политической борьбе мастера с несколькими влиятельными соперниками.

По очевидным причинам мастер гильдии обладает Статусом в гильдии •••••.



Новое Преимущество: Вечный ремесленник (••)

Хотя это Преимущество стоит два пункта, персонаж автоматически получает Статус в гильдии •••. Скорее всего, это означает, что он был ваятелем или даже мастером, однако в конечном счёте его сместили в должности. Или это могло произойти по другим причинам, которые подходят образу персонажа.

Так или иначе, персонаж *не может* повысить этот Статус. Окружающие помнят его заслуги, но помнят и его преступления или проваленные задания. В сущности, у него может быть много врагов, которых он, вероятно, даже не помнит.



Глава вторая: Золотые лица и бронзовые кулаки

Есть только один настоящий грех, а именно – убеждать себя, что второй сорт – это нечто большее, чем второй сорт.

Дорис Лессинг.

Алхимия требует стараний. В каком-то смысле она и *есть* старание.

Когда Шаньятю объединили племена, проживающие на берегах Нила, в единую цивилизацию, они использовали главный принцип алхимии: преобразование одного явления в другое благодаря стараниям.

Или, если смотреть с другой стороны, алхимия – это плата.

Когда человек осваивает новые знания, он отдаёт своё время и силы в качестве платы за эрудицию и интеллект. Когда мумия борется за улучшение своего положения, она отдаёт своё время и силы на поиск реликвий и выполнение других задач, имеющих значение для Судей. Тем самым она платит за их благосклонность.

Плата, старания, улучшение, преобразование – всё эти принципы лежат в основе идеологии Месен-Небу. Алхимики видят вселенную как своего рода универсальный рынок, на котором любой индивид может отдать то, что имеет, для получения того, что могут предложить ему окружающие. По этой причине они не верят в унаследованную силу и не уважают тех, кто не добился своего положения собственными руками. Если человек (или Восставший) обрёл богатства не потому, что завоевал их потом и кровью, а потому что ему подарили их окружающие, это значит, что кто-то другой купил эти ценности на невидимом рынке вселенной. Месен-Небу уважают лишь покупателей, и им нет дела до тех, кому просто повезло.

Вопреки стереотипному изображению Месен-Небу как самодовольных политиков, манипуляторов, богачей и господ, все они завоевали своё право гордо стоять среди других представителей своей гильдии. Многие из них в человеческой жизни были рабами. Другие ничего не знали об алхимии и заставили себя освоить это искусство, потому что в обратном случае их могли превратить в *материал* для алхимических операций.

При том что Месен-Небу превозносят Сехем над любыми другими видами энергии, они считают, что это не более чем валюта, которой всё сущее расплачивается за дар жизни. Если повторить сравнение с невидимым рынком вселенной, Сехем – это деньги, за которые можно получить новые блага. Несмотря на то, что в чистом виде Сехемом владеют только Восставшие, Месен-Небу считают, что всё на свете – будь это знания, мудрость, страсть или уважение – представляет собой частные проявления Сехема. Поэтому в торгах на невидимом рынке участвуют все, включая людей и животных.

Если развивать эту метафору, Сехем нужен Судьям для регулирования космической экономики. Месен-Небу считают себя (и других Восставших) стражами, которые следят, чтобы никто не выносил сосуды с Сехемом за пределы рынка. Когда они видят в руках людей очередной сосуд, это значит, что кто-то украл валюту вместо того, чтобы расплатиться ей за новые ресурсы.

С политической точки зрения гильдия строится на чётких принципах меритократии – идеологии, при которой власть достаётся лишь тем, кто всего добивается своими руками. С одной стороны, это делает их коллектив справедливым. С другой, это же делает его беспощадным. По мысли Месен-Небу, тот, кто не стремится к чему-то большему, заслуживает подчинения. Алхимики живут в коллективе вечных соперников, и хотя идеологическое единство призывает их конкурировать честно, открыто и справедливо, некоторые представители Месен-Небу не видят причин не пытаться достичь своих целей хитростью. Это не принято в их коллективе, однако изобретательность и готовность плести интриги – тоже форма алхимии.

Что мешает им захватить власть у смертных и править миром в открытую? Понимание того, что непрерывный цикл Сошествий и разногласия с другими мумиями сотрут результаты их правления со страниц истории. Что ещё хуже, это обратит смертных против их культов и вынудит их защищаться вместо того, чтобы незаметно служить Восставшим. Однако это не останавливает отдельных алхимиков от попыток сместить действующих правителей и объявить себя королём в текущем Сошествии.



Плохие ли парни Месен-Небу?

Давайте начистоту: Месен-Небу намеренно изображены в сеттинге как ублюдки, эксплуатирующие окружающих по законам античной тирании и наслаждающиеся своей ролью всемогущих аристократов. Они такими задуманы. Такими они и должны оставаться.

С другой стороны, они ни во что не ставят слепую удачу и унаследованное богатство. Даже Шаньюту они не считали правителями “по умолчанию”, вместо этого признавая, что эти жрецы и маги – самые талантливые алхимики в Иреме. В каком-то смысле они преклоняются лишь перед Судьями, но и это может быть вопросом индивидуального отношения конкретных алхимиков.

Хотите изобразить их более симпатичными? Сделайте акцент на их благородстве. Они не любят искать предателей и шпионов, принимая как должное, что весь мир соревнуется с ними в открытом состязании. Что ещё важнее, они способны ценить своих противников. Если кто-то их победил, они никогда не станут озлобленно мстить. Если кто-то помог им, они сочтут себя обязанными отплатить добром. Они жестоки, но не бесчеловечны.



Взращивание Сехема

Месен-Небу считают, что Сехем следует приумножать своими стараниями. Они пытаются во всём добиваться совершенства, но что ещё важнее, они пытаются воспитывать это стремление в окружающих. Многие Месен-Небу высоко ценят смертных, обладающих силой, мудростью, красотой и другими прекрасными качествами. В определённом смысле они считают любые навыки и способности отголоском подлинной магии.

По этой причине алхимиков часто можно увидеть в окружении людей, которых они наставляют на развитие своих талантов. Такое стремление наделяет Месен-Небу интересом к самым разнообразным сферам деятельности. Они везде видят невозделанные поля, которые можно наполнить силой и красотой. Они проявляют интерес к искусству, науке, магии, военному делу и всевозможным ремёслам. Иногда они даже приходят к выводу, что отдельный предмет искусства накопил в себе достаточно силы, чтобы стать вместилищем Сехема. Ещё реже они считают, что таким вместилищем стал человек, добившийся мастерства в своём ремесле.

Что это означает? В одних случаях Месен-Небу прославляют таких людей как “малые реликвии”, просто используя их в своих целях. Увы, в других случаях они приносят этих людей в жертву богам загробного мира, запирая их в саркофагах. Согласно идеологии алхимиков, такие жертвы не могут сравниться с подлинными иремскими артефактами, однако Судьи должны быть довольны, что им предлагают дары, насыщенные Сехемом.



Невидимый рынок

Обычно алхимики говорят о “невидимом рынке вселенной” как о метафоре, аллегории, объясняющей, как совершенно несопоставимые качества могут влиять друг на друга. Знание превращается в силу. Власть приносит материальное обеспечение. *Как правило,*

Месен-Небу подразумевают развитие одного качества и его превращение в другое, а не буквальную сделку.

Тем не менее, некоторые Месен-Небу утверждают, что Невидимый рынок действительно существует. Он расположен в одной из мировых пустынь, где загадочный джинн предлагает достойным посетителям обменять свои навыки на истинную любовь, магические дары и оккультные тайны. Услугами за такие дары обычно становится необходимость выполнять странные действия – вероятно, обладающие значением только для самого джинна. Тем не менее, Месен-Небу полагают, что дары, достигнутые за счёт сделки – а не собственного труда – должны нести только несчастья. Вполне возможно, что вместо истинной любви покупателя ждут безумные поклонники, а вместо власти – официальные должности в странах, страдающих от территориальных конфликтов.



Богатства текущего века

Философия вечного саморазвития заставляет Месен-Небу погружаться в нынешний век с головой. Они начинают изучать достижения современного им человечества, как только преодолевают первые, полубезумные мгновения своего пробуждения. Алхимики постоянно исследуют мир, сосредотачиваясь на экономических, технологических и политических факторах. Мало кто из Восставших игнорирует особенности эпохи, в которой он пробудился, однако Месен-Небу стараются найти побольше рычагов давления и стать теми, к кому будут обращаться за помощью взамен на услуги.

На кого они стараются повлиять в первую очередь?

- **Рабочие:** В любой век рабочие играют огромную роль в жизнеспособности своего коллектива. Тем не менее, они почти никогда не имеют реального влияния на окружающих. Власть достаётся надсмотрщикам, торговцам, жрецам, королям, а теперь и директорам индустриальных компаний. В отличие от традиционных капиталистов, алхимики не питают иллюзий касательно своей роли в индустриальном обществе. Они знают, что, не считая нескольких лидеров, рабочим не нужно начальство, чтобы они могли заниматься своим трудом. Тем не менее, коль скоро рабочие чаще всего не могут восстать против эксплуататоров, алхимики пользуются плодами их труда, лишь изредка выбирая самых достойных для служения в их культе.

- **Идеологи:** Часто людьми правит не тот, кто занимает руководящую должность, а тот, кто определяет направление их мыслей. Месен-Небу – одни из немногих мумий, которые рады, что бесконечный цикл перерождений не даёт им привязаться к одной философии или одному идеалу. Отрешённость от мира людей позволяет им манипулировать идеологами текущего века и через них добиваться послушания смертных масс. Как только смертные выполняют задание мумии (даже не зная, что они на кого-то работали, а не просто боролись за свободу или продвигали интересы своего коллектива), Месен-Небу теряют к ним интерес. Обычно к этому времени они также завершают Сошествие, а потому бросают идеологов, которым некогда обещали покровительство.

Расходы

Хотя Месен-Небу часто сколачивают хороший капитал, они редко цепляются за своё богатство. Деньги – один из самых эффективных видов алхимии, известных Восставшим, однако даже простые смертные могут превращать знание или веру в убежище, еду и оружие. Алхимики любят роскошь, потому что она комфортна, но они никогда не станут жадничать, если щедрые расходы помогут им добиться чего-то более долговечного.

Присвоение

Нетрудно понять, что алхимики интерпретируют идеалы меритократии так, как им удобно. Последнее часто приводит к двойственному отношению Месен-Небу к воровству и даже грабежу. В целом они считают, что имущество должно принадлежать тем, кто его

заслужил. С одной стороны, это означает, что индивид, похитивший вещь у хозяина, не заработал её. С другой, если алхимик верит, что он куда больше достоин владеть определённым ресурсом, чем неумелый или недостойный соперник, он вправе забрать имущество себе. Это не означает, что Месен-Небу готовы воровать постоянно. Однако если им что-то действительно необходимо, а их менее достойные соседи располагают средствами преодолеть эту необходимость, алхимики могут похитить желаемые ресурсы, оправдывая это жертвой во имя “высшего блага”.



Миссии алхимиков

Несмотря на своё бессмертие, Месен-Небу располагают лишь очень короткими промежутками времени на понимание текущей эпохи, определение своих целей и выполнение конкретных задач. Поэтому большинство алхимиков с самого начала стараются браться за выполнение нескольких миссий. Конкретнее это означает, что в дополнение к заданию, для выполнения которого их пробудили, они стараются достичь как минимум ещё одной цели, способной послужить им в дальнейшем. Если обстоятельства не предлагают ничего иного, они просто берутся за культивацию политического и финансового влияния.



Степени

По очевидным причинам, статус алхимиков определяется степенью их подготовки. Сами они метафорически сравнивают эти степени с разными видами металлов, отмечая развитие способностей каждого отдельного алхимика.

Кроме того, у каждого члена гильдии есть свой наставник и свои подчинённые (с исключением в виде Хемтов, у которых нет подчинённых, кроме людей). Задача наставника заключается в том, чтобы постоянно подталкивать подчинённых к развитию своих способностей и достижению новых целей, однако никто из наставников не должен слишком открыто влиять на учеников. Считается, что в обратном случае последние начнут всецело надеяться на своего покровителя и перестанут стараться в полную силу.

Хемт: Медь (Статус •)

Восставший получает этот Статус сразу после того, как его тело подаёт признаки Божественной плоти – ключевого Призвания гильдии. Задачей Хемтов становится работа со смертными: инициация новых культистов, поиск достойных союзников среди смертных и отбор людей, которые могут стать помощниками высокопоставленных алхимиков. Ещё раз следует повторить, что Месен-Небу рассматривают людей как нечто большее, чем инструменты и пешки. Они жестоко обходятся с теми, кто не справляется с возложенными на них обязанностями, но великие деятели, мыслители или даже художники могут стать фаворитами Месен-Небу в текущем Сошествии.

Хесмен: Бронза (Статус •• или •••)

Бронзовый Статус получают алхимики, хорошо послужившие другим ремесленникам своей гильдии и доставшие ценную реликвию без посторонней помощи. Задачей таких алхимиков часто становится налаживание отношений с другими гильдиями. Месен-Небу считают, что во времена Безымянной империи Хесмены торговали с членами других гильдий, стараясь получить больше сырья за меньшую сумму. В современные ночи они занимаются почти тем же самым, если не считать того факта, что чаще всего они обменивают менее ценные реликвии на более мощные.

Также Хесмены анализируют экономические изыскания Хемтов и принимают решения о вложениях или развитии бизнеса. Многие платят Хемтам добром, отдавая им часть

своих приобретений, однако хватает и тех, кто считает, что Хемтам лучше “дать проголодаться”, чтобы мотивировать их на продвижение по социальной лестнице.

Асем: Белое золото (Статус или)

Асемы пытаются определить смысл существования мумий. В этом они опираются всё на те же принципы преобразования и алхимии, хотя легче всего их философию можно описать как стремление к трансцендентности.

По мнению Асемов, Судьи ведут Бессмертных к подлинному величию, заставляя их работать над самыми трудными задачами по той же причине, по которой сами Месен-Небу заставляют своих культистов выкладываться на полную. Алхимики помнят древних Шаньятю, которые считались людьми, превратившими себя в полубожественных магов благодаря стараниям и решительности. Асемы предполагают, что мумии – и особенно члены их гильдии – должны стать наместниками Шаньятю в мире людей.

Как и Хесмен, чтобы получить этот статус, Асем должен продемонстрировать своё алхимическое мастерство. От него требуется собственноручно создать талисман и показать его хотя бы одному действующему Асему (создание талисманов описано в **Главе шестой**). Как только ему это удастся, другие Асемы будут считать его равным – однако он должен беспрерывно поддерживать свою репутацию, принося гильдии новые богатства в форме денег, сосудов и политического влияния.

Алхимия души

Хотя все Месен-Небу следуют общей идеологии, суждение может существенно повлиять на философию и методологию отдельного алхимика.

- **Аб:** Львиноголовые алхимики считают, что истинная сила идёт от мотивации. Поэтому они стараются воодушевлять своих последователей и теплее относятся к смертным. Они не хотят посылать своих слуг на смерть только потому, что те родились смертными. В целом, они обходятся со своими культистами с неожиданной (для алхимиков) мягкостью и вместо угроз стараются нащёптывать им сладкие обещания.

- **Ба:** Сокологоловые алхимики прагматичны и холодны. Их не интересует красота и изящество как таковые – для них важно лишь то, какие блага они могут принести. Они строят практичные и функциональные убежища вместо роскошных гробниц. Они создают военные отряды и агентства вместо религиозных сект и династий. Если они за что-то берутся, то стараются завершить свою миссию, чего бы это ни стоило.

- **Ка:** Быкоголовые иремиты всегда были консервативны, однако алхимики из их числа воплощают приверженность древним традициям. Они видят подлинную красоту в драгоценных металлах, камнях, сокровищах и аристократических родословных. По их мнению, люди могут потерять интерес к нефти, но они всегда будут ценить золото. Также быкоголовые последователи Сущности часто работают вместе, зная, что только так они смогут добиться максимального результата в выполнении любых работ.

- **Рен:** Змееголовые алхимики налаживают тайные связи и тянут за невидимые ниточки, управляющие миром. Они используют целые шпионские сети, чтобы похищать новейшие разработки прямо из лабораторий. Они не верят, что простые финансовые вложения и публичное участие в политических играх может принести им реальную выгоду. Вместо этого они жаждут засыпать свои гробницы сокровищами, которых мир ещё не видел.

- **Шеут:** Шакалоголовые алхимики удивительно богаты и влиятельны для незримых последователей Тени. Они получают власть, изучая чужие тайны – а сосредотачиваются они на тайнах других сверхъестественных существ. У магов есть банковские счета. Призраки помнят, где зарыты сокровища. Там, где другие алхимики шантажируют городской совет или покупают заводы, приверженцы Тени допрашивают души мёртвых рабочих или посылают их саботировать деятельность конкурентов.

Братские гильдии

Месен-Небу гордятся своей работой, но они никогда не забывали о своих соратниках. Более того, они постоянно поддерживают контакт с представителями других гильдий.

- **Маа-Кеп:** Эти Восставшие способны вкладывать необычайное количество времени, сил и ресурсов в обеспечение поддержки Месен-Небу. Безусловно, если подпустить Маа-Кеп слишком близко, они начинают шпионить за алхимиками, а это может быть опасно для бизнеса. Поэтому Месен-Небу стараются обнаружить свои слабости прежде, чем это сделают Маа-Кеп. Как только они находят в себе недостатки, они делают всё, чтобы устранить их. Иными словами, они не прячут секреты – они стараются сделать так, чтобы у них просто не было никаких тайн.

- **Сеша-Хебсу:** По мнению Месен-Небу, существует два вида законов: вселенские и земные. Месен-Небу изучают алхимию – величайшие принципы, на основе которых работает всё мироздание. В каком-то смысле они осваивают неписанные законы вселенной, что и наделяет их гильдию столь сильным влиянием во всём мире. Сеша-Хебсу ограничиваются писанными, то есть земными законами. Когда Сеша-Хебсу начинают говорить о своей роли судей в коллективе Восставших, Месен-Небу просто перестают их слушать. Даже в Иреме алхимики подчинялись только Шаньюту, но не обычным судьям. Теперь они обрели бессмертие. В глазах алхимиков, Сеша-Хебсу – не более чем пережиток Безымянной империи. Они уважают их как собирателей информации, но не более того.

- **Су-Менент:** Алхимиков и жрецов можно назвать идеологическими противниками. В то время как Месен-Небу прославляют изменчивость мира, Су-Менент призывают следовать традициям и размышлять над брэнностью своего бытия. Говоря открыто, жрецы вызывают у них раздражение. Аскетизм, скромность и редкие всплески фанатичной веры кажутся им едва ли не худшими слабостями, которыми могут обладать существа, выполняющие грандиозные миссии на протяжении долгих тысячелетий. Там, где алхимики совершают подвиги во имя Судей, жрецы произносят слова о важности веры. Там, где алхимики набирают политическое влияние, Су-Менент собирают трупы. Им просто нечего обсуждать друг с другом.

- **Теф-Аабхи:** Алхимики полагают, что Теф-Аабхи некогда откололись от их собственной гильдии. Тем не менее, хотя у них много общего, Теф-Аабхи пожертвовали великими знаниями ради того, чтобы стать простыми художниками. Безусловно, они влияют на идеалы и мысли людей, но у них нет ресурсов, которыми они смогли бы подкрепить свою власть. Художники создают предметы искусства. Месен-Небу контролируют *само* искусство.

Враги и загадки

- **Шуанхсен:** Будучи тёмными отражениями самих мумий, Шуанхсен вызывают у Месен-Небу немалое любопытство. Одна из самых популярных теорий алхимиков относительно возникновения этих созданий заключается в том, что они представляют собой ранние, провалившиеся эксперименты Шаньюту по сотворению мумий. Другие алхимики убеждены в том, что после распада Безымянной империи колдуны из соседних цивилизаций попробовали создать свой вариант бессмертных служителей: результатом стали вечно голодные монстры, известные как Шуанхсен.

- **Обманутые:** Алхимики часто заявляют, что принадлежат к “единственной необходимой гильдии”, потому что они создают ресурсы, которыми затем пользуются остальные. Истина заключается в том, что если в Безымянной империи и была по-настоящему главная гильдия, то это были отнюдь не Месен-Небу. В своей человеческой жизни Обманутые владели магией истинных имён. Они управляли не просто качествами, а самой сутью вещей. Почему они не воспользовались такой силой для обретения власти? Возможно, именно это они и сделали: может быть, лидеры гильдии дошли до точки невозвращения, в которой они могли или стать богами, или вызвать гнев Судей. Или,

возможно, Судьи не были против их силы, однако есть боги, стоящие *выше* Судей и недовольные тем, что смертным позволили обрести такое могущество.

- **Остальные:** Алхимики подразделяют других обитателей Мира Тьмы на две категории: разумных существ и диких зверей. Например, маги сосредотачиваются на изучении мистических дисциплин, добываясь своего могущества потом и кровью. В глазах алхимиков, они заслуживают искреннего уважения, даже если не дружбы. Месен-Небу могут даже заключить временный союз со смертными колдунами, если уверены, что будут занимать господствующее положение. Шуанхсен, Амхата и прочие существа, обладающие только зачатками разума, по очевидным причинам подобного отношения не заслуживают.

Глава третья: Слова в бесконечности

*По мостовой моей души изъезженной
Шаги помешанных вьют жёстких фраз пята.*
Владимир Маяковский.

Способность к речи – одно из немногих качеств, отличающих людей от животных. Писари Сеша-Хебсу считают язык фундаментальной составляющей Свитка эпох – загадочного хранилища всех знаний. Всё, что известно людям, оставляет свой след на вселенной. В каком-то смысле действия и события существуют только тогда, когда о них *известно* разумным созданиям.

Писари видят свою задачу в том, чтобы управлять обществом иремитов путём регулирования их законов. Несмотря на стереотипное изображение Сеша-Хебсу как мирных исследователей и учёных, многие из них выполняют полицейские функции среди мумий. Иногда они даже нанимают других Восставших или отправляют целые культы смертных на выполнение карательных миссий. Сеша-Хебсу знают неписанные законы богов, но не боги учат Восставших соблюдать эти законы. Писари должны научить других мумий подчиняться Судьям, и они редко прибегают к прянику. Чаще они стискивают в руках кнут.

Другую задачу писари видят в том, чтобы своими действиями направлять мир в нужную сторону. Как уже говорилось выше, огромную роль в мифологии Сеша-Хебсу играет Свиток эпох. Будучи вместилищем знаний обо всём, что происходит в мире, Свиток эпох представляет собой не просто всеобъемлющий архив знаний, а саму историю. Что это означает в глазах Сеша-Хебсу? То, что они не могут ограничиваться одним лишь фиксированием знаний и событий. Они должны заполнять этот Свиток *действиями*. Они должны сами писать историю вместо того, чтобы лишь изучать её.

Сеша-Хебсу исповедуют философию непрерывного действия, стремясь каждым своим поступком подталкивать окружающих на продолжение их работы. Они видят в своей вечной жизни *историю*, и каждый писарь обязан проследить, чтобы его история заслуживала места в Свитке эпох.

К этим же взглядам они стараются подвести окружающих. По мнению писарей, Восставшие ничего не добьются, если не будут стараться сделать каждое из своих Сошествий достойной главой в истории мира. Писари заставляют Восставших *действовать*. Как они это делают? Следя за соблюдением законов Дуата. Всякий раз, когда кто-то из окружающих оступается, писари назначают жестокое наказание и приводят его в исполнение. Хотя иногда они проявляют сострадание к нарушителям, действия которых были продиктованы благородными побуждениями, чаще всего Сеша-Хебсу стараются наказывать провинившихся так, чтобы те навсегда запомнили, к чему ведёт пренебрежение волей Судей. В каком-то смысле мучениями и наказаниями они “программируют” других мумий на определённое поведение. В конце концов, наказание – это тоже событие, заслуживающее своего места в Свитке эпох. Задача писаря состоит лишь в том, чтобы определиться с посланием, которое он хочет занести в этот Свиток.

Диаспоровые законы

Шаньяту ушли из этого мира прежде, чем они успели передать Сеша-Хебсу конкретный список законов, которых смогли бы придерживаться все Восставшие. Тем не менее, уже в первых Сошествиях Сеша-Хебсу разработали перечень из пяти ключевых законов, которым должны подчиняться Бесмертные всего мира. Обычно эти законы называются “Диаспоровыми”, хотя в целом писари избегают давать им конкретное наименование, чтобы подчеркнуть их земной характер.

Для того чтобы мумиям было легче запомнить эти законы, писари метафорически связали их с пятью суждениями Восставших.



Подчиниться или пренебречь?

Сеша-Хебсу считают себя высшими арбитрами всех Бессмертных и заявляют, что они подчиняются только Судьям Дуата. Тем не менее, часто у них не хватает власти, чтобы *заставить* окружающих соблюдать эти законы.

И всё же Диаспоровые законы работают. Почему? Потому что, даже мешая каждой отдельной мумии действовать так, как ей заблагорассудится, они гарантируют, что окружающие не будут действовать *против неё самой*. Конечно, существует множество городов, в которых Сеша-Хебсу слишком слабы, чтобы поддерживать свой закон силой. Однако во многих местах Восставшие подчиняются законам писарей по доброй воле. Само собой, хватает и номов, напоминающих городки Дикого Запада, в которых законы не действуют – действуют только револьверы.



Закон сердца

Не посягай на культ другого Восставшего, если только твои намерения не прославляют Судей.

Значение: Писари стараются удержать мумий от посягательств на культы других Бессмертных, однако не запрещают это напрямую. Если культ одного Восставшего мешает культу другого, обе мумии должны обратиться к писарю и попросить его рассудить их спор.

Реальность: Большинство Восставших уважают Закон сердца из прагматических соображений. Никому не хочется оказаться посреди хаотичной, жестокой войны двух фракций. В дополнение к этому, когда один культ нападает на другой, последний может пробудить своего повелителя с просьбой о защите. В конечном итоге это приведёт к вражде двух Восставших, начатой из-за глупости смертных. Поэтому каждый Восставший должен объяснить своим смертным последователям, при каких обстоятельствах они могут (а что важнее, при каких – не могут) развязывать войны с другими культистами.

Закон духа

В споре с другим Восставшим немедленно обратись к судье – или будь готов к наказанию.

Значение: В любом споре Бессмертным рекомендуется найти судью, который сможет помочь им определиться с компромиссом. Если один из Восставших, участвующих в конфликте, обращается к Сеша-Хебсу, а другой – нет, писарь имеет право назначить дополнительные блага тому, кто к нему обратился. Это не означает, что такой Восставший автоматически побеждает в споре, однако писарь вправе вознаградить его за послушание.

Большинство споров решаются компромиссом: например, если двое Восставших спорят из-за реликвии, писарь может отдать артефакт одной из сторон, но обязать её найти другую реликвию и передать её проигравшему.

Реальность: Восставшие предпочитают решать споры самостоятельно. Обычно к писарю они обращаются только в тех случаях, когда конфликт грозит перерасти в полномасштабную войну. Кроме того, Восставшие доверяют решение своих конфликтов лишь тем писарям, которые обладают огромным влиянием или ресурсами. И уж точно мумии не обращаются к писарям, которые уже почти утратили свой Сехем и готовы отбыть в Дуат.

Закон сущности

Не вторгайся в священную усыпальницу иремита, если только не готов возместить семикратно любые потери.

Значение: Гробница Восставшего – его единственный настоящий дом. Вторгнуться в неё может лишь тот, кто считает, что альтернатива будет гораздо хуже для всех иремитов. В частности, тот, кто входит в чужую гробницу, должен быть готов понести жестокое наказание, включая децимацию культа и ритуальные пытки. Если писари видят, что нарушитель действительно не имел выбора, они всё равно должны назначить суровую кару, но проследить, чтобы наказание не лишило преступника возможности заниматься своими делами. Если же писари понимают, что нарушитель преследовал только личные цели, они могут назначить любую кару, включая уничтожение мумии.

Реальность: Это единственный закон Сеша-Хебсу, который поддерживают все Восставшие. Никто не хочет проснуться в гробнице, ограбленной другими Бессмертными. Иногда, однако, этот закон используется для того, чтобы помочь нарушителю избежать наказания: например, некоторые писари сами вторгаются в чужие владения, объясняя это необходимостью и готовностью возместить потери в дальнейшем – однако в действительности лишь похищая имущество других иремитов.

Закон имени

Не заключай союзов с Безжизненными и узурпаторами иремитских законов – или подвергнешься каре сорока двух божеств.

Значение: Мумия, укрывающая Безжизненных, помогающая им или торгующая с ними в любых целях, не предполагающих уничтожения этих временных партнёров в конце “сотрудничества”, должна быть убита после долгих, мучительных пыток. Сеша-Хебсу запрещают другим Восставшим работать даже со смертными чародеями, считая, что они пытаются занять место Шаньюту. Традиционное наказание за сотрудничество с врагами состоит в обездвиживании нарушителя, уничтожении его каноп, уничтожении гробницы и удалении глаз, рук и языков каждого культиста. После этого преступника могут как отпустить, чтобы он завершил Сошествие в муках и нищете, так и убить, чтобы он предстал перед Судьями мира мёртвых.

Реальность: По логическим причинам Восставшие не могут тратить время на осуществление сорока двух наказаний, а потому преступника иногда просто убивают безо всяких церемоний. Кроме того, писари стараются убедиться, что нарушитель действительно совершил все эти преступления, опасаясь наказать невиновного. Иногда они даже прощают отдельные нарушения, поскольку некоторые виды сотрудничества с Безжизненными носят лишь косвенный характер и не вредят, а даже помогают Восставшим.

Закон тени

Если ты жаждешь править солнечным миром людей, готовься к темноте саркофага.

Значение: Восставшие могут манипулировать даже всем человечеством сразу, но они не должны объявлять себя божествами и править людьми в открытую. Этот закон объясняется сразу тремя причинами. Прежде всего, открытое правление может помешать другим Бессмертным, чьи культы, личности и секреты также будут раскрыты миру. Кроме того, большая часть человечества неизбежно поднимется на войну против иремитов вместо того, чтобы неосознанно служить им. Наконец, смертные поймут, что магия действительно существует – и начнут изучать её, чтобы стать богами.

Как правило, нарушителей этого закона запирают в их саркофагах, не позволяя им выбраться до тех пор, пока их Сехем не иссякнет и Судьи не призовут их обратно в царство теней.

Реальность: Современные мумии редко нарушают этот закон, однако в далёком прошлом многие из них действительно пытались управлять смертными в открытую.

Возможно, истории о богах и героях из человеческой мифологии в действительности повествуют о ком-то из этих Восставших.



Непростительные преступления

Существуют два преступления, которые Сеша-Хебсу считают столь ужасающими, что стараются не говорить о них. Речь идёт о прямом отрицании правоты Судей и о сомнениях в величии Ирема. Писари не только считают их худшими преступлениями из всех, которые только способны совершить иремиты, но и используют все свои силы, чтобы скрыть следы этих нарушений от других мумий. Сеша-Хебсу стараются, чтобы никто даже не подозревал, что нечто подобное вообще случилось в истории.

На практическом уровне эти нарушения состоят в отрицании древних традиций Ирема. Так, если мумия начинает превозносить определённые цивилизации, религии и культуры больше, чем Безымянную империю и власть Судей, писари делают всё, чтобы этот преступник закончил Сошествие здесь и сейчас.

Стоит заметить, что в последние века эти преступления стали понемногу утрачивать статус “непростительных”. Сеша-Хебсу по собственному опыту знают, как трудно Восставшим прославлять свою древнюю цивилизацию, видя, каких высот достигло современное человечество. Равным образом, они знают, какие удары наносит психике и памяти мумий каждое новое Сошествие. Наконец, ходят слухи, что в своём стремлении зафиксировать все знания мира в Свитке эпох Сеша-Хебсу начали исследовать учения об Апофеозе и загадочную философию Обманутых, что фактически делает их самих преступниками, совершающими непростительные деяния.



Наказания

Типичными наказаниями за нарушения Диаспоровых законов можно назвать следующие:

- **Штрафы и конфискации:** В случае небольшого прегрешения писари забирают материальное имущество, не имеющее большого значения для Сошествия. Более серьёзные преступления ведут к конфискации реликвий. Самые крупные нарушения предполагают конфискацию каноп, содержащих желудок, печень, кишечник и лёгкие преступника (и позволяющих ему пробуждаться рядом с одной из них после смерти).

- **Услуги:** Когда речь идёт о споре между двумя Восставшими, писари чаще всего рекомендуют им обменяться услугами и уладить конфликт простым компромиссом.

- **Ликвидация:** Писари уничтожают что-нибудь ценное для преступника. Раньше речь шла в основном об убийстве культистов, но в современном мире гибель даже нескольких членов культа может привлечь внимание полиции. По этой причине писари чаще уничтожают реликвии и канопы преступника, а не его смертных слуг.

- **Муки:** Восставшие чувствуют боль слабее, чем смертные (поскольку их плоть устраняет любой урон в течение нескольких раундов или хотя бы часов). Тем не менее, причинение сильной боли позволяет Восставшим напомнить преступнику о муках, которые он когда-то вынес в Дуате. Отчасти боль заставляет его вспомнить, почему он вообще согласился стать мумией и служить Ирему. А отчасти – подсказывает, что после смерти и отбытия в Дуат его может ждать встреча с Судьями.

- **Казнь:** Писари редко приговаривают других Бессмертных к казни, однако если кто-либо совершает преступление, не допускающее ни малейшего снисхождения, писари могут призвать других мумий убить нарушителя – и сделать это максимально болезненным способом. Преступления против нома часто караются ритуальным насаживанием на кол. Агрессия против других Восставших часто предполагает расчленение преступника. Еретиков принято или сжигать, или поедать заживо.

Ритуальный каннибализм имеет символическое значение. Как правило, такое наказание практикуется лишь в тех случаях, когда преступление совершили двое или несколько Восставших: в такой ситуации одного нарушителя заставляют есть плоть другого, заставляя его “осквернить” себя мясом преступника.

В редчайших случаях писари приговаривают нарушителя к полному уничтожению саху. Это означает, что после гибели преступнику придётся создавать себе новое тело (и, таким образом, начинать “новую жизнь”).

Река Истины

В дополнение к полицейским и судебным функциям Сеша-Хебсу занимаются самыми разнообразными исследованиями. Процесс накопления знания писари уподобляют наблюдению за течением реки. Исследователь должен следить за происходящими событиями внимательно и непрерывно, поскольку многие сведения недостаточно просто найти – их нужно “выловить”, прежде чем река истории унесёт их во тьму времён.

Вот несколько основных источников, из которых писари извлекают ценную информацию:

- **Нарушения:** Писари ненавидят коррупцию, однако они понимают это слово несколько иначе, чем современное человечество. В глазах Сеша-Хебсу, любой закон существует для *поддержания деятельности Восставших*, а не для восстановления некой “космической справедливости”. Судьи Дуата прекрасно знают, как управлять вселенной: им не нужна в этом помощь писарей. Если Сеша-Хебсу видит, что он может узнать или получить что-то важное, позволив преступнику избежать наказания или рассудив спор двух Восставших в пользу менее убедительного истца, он вполне может поступиться справедливостью ради получения новых знаний или ресурсов. В конце концов, настоящих преступников Судьи накажут в Дуате.

- **Другие Восставшие:** Многие писари занимают должности М’шакабиу – странствующих судей, которые совмещают свой основной род занятий с вытягиванием информации из других мумий. Иногда они даже похищают сведения, записанные другими Восставшими, что порой ставит под удар репутацию других, более честных М’шакабиу.

- **Еретики:** Один из величайших парадоксов, связанных с деятельностью Сеша-Хебсу, заключается в том, что они должны одновременно следовать догматическим принципам, запрещающим поддержание любых ересей, и собирать подробную информацию обо всём сущем – включая эти ереси.

Писари верят, что иремитская магия строилась на двух принципах – Воле и Слове. Воля представляла собой чистое намерение, желание изменить реальность в определённом её аспекте. Слово же придавало желанию форму, реализуя его на практическом уровне. Словом владели – и продолжают владеть – писари Сеша-Хебсу. Однако искусство Воли осваивали представители шестой гильдии, ныне известные как Обманутые.

Сеша-Хебсу считают, что магия всех Восставших, включая Призвания и Изречения, основана большей частью на достижениях шестой гильдии. По этой причине они стараются изучить и понять (но не принять!) еретические принципы Обманутых, а также некоторых других еретиков. Не стоит и говорить, что последнее часто делает еретиками их самих. В сущности, среднестатистический представитель гильдии знает об Апофеозе и некоторых других еретических учениях больше, чем Восставший из любой другой гильдии.

Организация

В отличие от представителей четырёх других гильдий, многие писари занимаются по-настоящему общим делом: собирают информацию обо всём важном, судят других Бессмертных и, если возможно, приводят в исполнение собственные приговоры. На

практическом уровне это означает, что многие из них носят один и тот же титул: М'шакабиу.

• **М'шакабиу** (Статус от • до •••) странствуют между городами Бессмертных, следя за исполнением Диаспоровых законов. Многие из них выполняют одновременно судебные и полицейские функции, наказывая преступников так, как того требует ситуация. В иных случаях – если даже не в большинстве – они нанимают других Восставших, подкупая или мотивируя их выступить против нарушителей единым фронтом. Кроме того, М'шакабиу шпионят за другими Восставшими и иногда позволяют себе красть их информационные носители (от табличек до флэш-накопителей), содержащие знания, слишком опасные для их хозяев. Это приводит к тому, что в некоторых нобах к должности М'шакабиу относятся неоднозначно, а порой даже резко отрицательно. Некоторые мумии даже открыто признаются, что готовы предстать перед судом других иремитов, но не перед М'шакабиу.

• **Серу** (Статус ••••) отвечают за исполнение законов в определённом нобе. Легче всего их можно сравнить с инквизиторами, которые беспрерывно следят за “нравственной чистотой” окружающих (то есть, в случае с мумиями, за их верностью догмам Шаньяту) и решают сложные споры между Восставшими или даже целыми фракциями Бессмертных. Также Серу рассылают М'шакабиу по соседним нобам, чтобы оставаться в курсе моральных принципов мумий в текущий век.

В нобах с большим влиянием Сеша-Хебсу (то есть чаще всего – с большим количеством мумий, принадлежащих к их гильдии) Серу входят в состав Трибунала: суда, занимающегося делами Восставших. Трибунал выполняет всё те же функции, что и обычные М'шакабиу, однако чаще всего он обладает возможностью приводить в исполнение *любой* приговор, который члены суда сочли подходящим в текущей ситуации.

Тем не менее, в большинстве городов не встречается даже трёх Серу – а это мешает им объявить себя легитимным судебным органом.

• **Кенбет** (Статус •••••) занимает позицию верховного судьи и политика Восставших. Хотя окружающие могут и не признавать за ним таких прав, Сеша-Хебсу считают Кенбета прямым наместником Шаньяту в своём городе. Кенбет должен следить за тем, чтобы его суждения были мудры, справедливы и приемлемы с точки зрения местных Восставших. Мудрый Кенбет не станет приводить в исполнение те решения, которые, вероятнее всего, не найдут отклика в нобе. Тем не менее, ожидается, что другие Бессмертные будут согласовывать свои действия с мумией, занимающей эту позицию.

Если в городе присутствует Трибунал, Кенбет управляет им в качестве верховного судьи. В частности, он может оспаривать решения Серу. С другой стороны, Кенбет должен быть невероятно влиятелен, иначе его просто сместят с этой должности. Наконец, Кенбет обязан дать окружающим указания относительно их дальнейших действий, когда его Сехем падает хотя бы до пятого уровня (а с внутриигровой точки зрения – когда он чувствует, что может покинуть земную реальность в пределах двух-трёх недель). Во время его отсутствия за соблюдением законов следят Серу (по отдельности или в составе Трибунала).

Время от времени Кенбеты разных нобов встречаются в тайном месте, заранее обговорённом на предыдущих встречах, для обсуждения политики мумий по всей земле. Зная об особенностях своей Памяти, каждый Кенбет записывает место и время следующей встречи на дверях собственной гробницы, чтобы увидеть их сразу после пробуждения.

Души писарей

Суждение определяет не только образ действий Сеша-Хебсу. Оно показывает, какие знания он накапливает на протяжении своей бесконечной жизни.

• **Аб:** Львиноголовые писари стараются составлять биографии своих союзников. Кроме того, они часто видят в себе великих деятелей и стараются оставить свой след в истории человечества.

- **Ба:** Сокологоловые писари занимаются составлением свитков, архивов и перечней, обладающих практическим значением. Например, если такой Сеша-Хебсу хочет записать данные о своём враге, чтобы он смог прочитать их в следующем Сошествии, он может и не упомянуть детали, касающиеся интересов и личности его противника, однако подробно расписать его гробницу, ресурсы, слуг и доступное вооружение. По очевидным причинам сокологоловые писари хорошо прячут свои записи от посторонних.

- **Ка:** Удивительно или нет, приверженцы Сущности трактуют законы Ирема необычайно просто. Они считают, что задача любого судьи (и правителя) состоит в том, чтобы обеспечить конечный результат коллективной работы. Иными словами, они карают лишь тех преступников, которые действительно мешают Восставшим заниматься своими делами. А поскольку такие преступники попадают не слишком часто, большую часть времени они просто борются с противниками и еретиками, угрожающими обществу иремитов извне.

- **Рен:** Последователи Имени часто выполняют роль следователей, а не судей. Само собой, если ситуация требует от них разрешения спора между Восставшими или наказания преступников, они выполняют свою работу. Однако в остальное время они исследуют аномалии, загадочные убийства и другие конфликтные ситуации, суть которых трудно определить с первого взгляда.

- **Шеут:** Из всех писарей Змееголовые больше всего приспособлены к взаимодействию с миром мёртвых. Если другие представители гильдии изучают преступления, совершённые на Земле, приверженцы Тени исследуют нарушения, связанные с Дуатом. Они беседуют с призраками и пытаются вернуть знания, которые не помнит уже никто из живущих. В целом они занимаются оккультными или даже некромантическими расследованиями.

Подсудимые

Писари тщательно изучают других Восставших, стараясь узнать их слабые стороны. Если они не будут знать, как надавать на окружающих, они просто не смогут регулировать законы в своём номе. Кроме того, Сеша-Хебсу стараются понять, каких нарушений в целом можно ожидать от представителей тех или иных гильдий.

- **Маа-Кеп:** Маа-Кеп любят говорить другим то, что они хотят услышать. Кроме того, они постоянно шпионят за окружающими и используют их в своих целях (даже если они и считают эти цели общими для всех Восставших).

- **Месен-Небу:** Алхимики высокомерны и часто стремятся самостоятельно решать любые споры (иногда даже отказываясь признавать за писарями право судить окружающих). Однако это делает их не врагами, а помощниками Сеша-Хебсу. Гордыня, амбиции и любовь к соперничеству делают их удобными жертвами для манипулирования. Например, писарь может убедить алхимика продемонстрировать свою мощь, оказав ему помощь в задержании другого Восставшего. Кроме того, алхимики обожают проводить допросы, поскольку это даёт им чувствовать себя сильнее подозреваемого. Наконец, они делят любых разумных существ на победителей и неудачников. Одного этого достаточно, чтобы писари могли заручаться поддержкой алхимиков, описывая им нарушителей как слабых жертв, не заслуживающих своих реликвий и должностей.

- **Су-Менент:** Писари редко приговаривают Су-Менент к телесным наказаниям, поскольку жрецы хорошо понимают, насколько временна любая боль. Равным образом, они редко боятся казни, поскольку жизнь и смерть в их глазах – только две стороны одного явления. Вместо этого опытные Сеша-Хебсу стараются налагать на жрецов социальные наказания вроде изгнания. Су-Менент любят прикидываться затворниками, однако писари понимают, что тем самым жрецы лишь пытаются скрыть свои политические слабости и неприспособленность к жизни в современном мире.

- **Теф-Аабхи:** Эти Восставшие называют себя художниками, но проблема заключается в том, что они *были* – а не остаются – художниками. Церемония возвращения отняла у них

возможность создавать магические изображения. Поэтому Теф-Аабхи цепляются за свои реликвии даже больше, чем другие Восставшие. Угрожая забрать их реликвии, писари могут добиться значительного влияния на представителей этой гильдии – или нажить себе новых врагов.

- **Обманутые:** Писари жаждут возродить знание Истинных имён, которым владела шестая гильдия. Всегда, когда они слышат о появлении Обманутых рядом с их городом, они прилагают все силы к тому, чтобы отыскать их. Иногда это стремление вызвано простым любопытством, однако не реже оно продиктовано желанием узнать, что же – по мнению Обманутых – случилось с Иремом, возможно ли достичь Апофеоза и зачем на самом деле была проведена Церемония возвращения.

- **Безжизненные:** Сеша-Хебсу не судят Безжизненных: они их приговаривают. Почему они вообще тратят время на расследование происшествий, связанных с этими существами? Потому что своим существованием эти чудовища чаще всего обязаны той или иной форме колдовства. А значит, колдуны знают что-то о Воле, стоящей за Словом. Если Сеша-Хебсу когда-нибудь смогут узнать, как эти колдуны создали подобных чудовищ, писари смогут понять, как функционирует Воля – и, возможно, обретут наконец понимание Истинных имён.

Сеша-Хебсу обладают на удивление подробными знаниями о некоторых обитателях Мира Тьмы, особенно тех, которые активно действовали на территории Северной Африки и Среднего Востока на протяжении многих Сошествий. В архивах писарей порой можно найти перечни демонических родословных, кровавых ритуалов и жутких заклинаний, известных сверхъестественным порождениям ночи. Другое дело, что они редко делятся этими знаниями, опасаясь, что они могут ввести Бессмертных в заблуждение или даже склонить их к ереси. В сущности, если другой Восставший хочет узнать что-то о своём монструозном противнике, с большой вероятностью, ему придётся самому искать архив Сеша-Хебсу вместо того, чтобы спрашивать писаря напрямую.

Глава четвёртая: Хор вселенной

Проглоти больше веры, чем можешь переварить.

Генри Брукс Адамс.

Другие Восставшие часто считают жрецов Су-Менент мрачными и жестокими существами. В глазах самих представителей гильдии, они не мрачны, а практичны. Су-Менент понимают, как скоротечна любая жизнь. Им некогда развлекать себя и выражать свои чувства. У них есть обязанности, которые они должны выполнить.

Кроме того, Су-Менент знают, что проявление сильных эмоций грозит привлечь к ним духов и призраков, на взаимодействие с которыми у них тоже нет времени. Что важнее всего, Су-Менент считают себя наместниками богов на земле. И они лучше других Восставших понимают, сколь чужеродны и противоестественны эти боги всему живому. Су-Менент никогда не утверждали, что они *понимают* Судей – в их глазах, это попросту невозможно, – но если они хотят выполнять поручения Судей в мире людей, им не следует быть человеческими. Им нужно хотя бы приблизиться к мироощущению Судей, а в каком-то смысле – стать ими.

В те дни, когда Ирем был лишь факелом посреди океана теней, люди постоянно чего-то боялись. Они боялись других людей, боялись потерять детей, боялись зверей и болезней. Но больше всего они боялись того, что ждёт их после смерти.

В те далёкие времена жрецы, которым впоследствии предстояло стать Су-Менент, звались Хем-Нетжер. Они были простыми смертными, которые утешали людей рассказами об иной жизни, которая ждёт их в Дуате. Они готовили живых к смерти, а мёртвых – к путешествию в новый мир. Тогда жрецы были ещё сострадательны и эмоциональны. Они дарили людям комфорт и успокоение.

Всё изменилось, когда жрецы поняли, как пересечь границу между мирами живых и мёртвых. Они отправились в царство теней, чтобы увидеть, как выглядят эти “блаженные земли мёртвых”. Вернулись они совершенно другими людьми. Они видели, какие жуткие испытания ждут всех усопших в Дуате. Они больше не могли проявлять сострадание к окружающим. Они знали истину.

Что хуже всего, они видели богов Дуата – непостижимых существ, лишённых даже подобия человеческой личности. Жрецов Хем-Нетжер охватили сильнейшие религиозные колебания. И тогда появились Шаньюту. Они помогли жрецам сохранить рассудок – единственным способом, который знали сами. Они научили своих подопечных полностью отдаваться на волю Судей. Только приняв свою роль слуг Дуата, жрецы могли встать на сторону Судей и перестать бояться, что эти тёмные, непостижимые боги накажут их за неповиновение.

Так Хем-Нетжер стали Су-Менент. Они обрели своё место в мире и, что важнее, уверенность в своей правоте. Они начали службу Дуату, которую продолжали без изменений до самого наступления Ренессанса.

С началом Ренессанса люди перестали всецело доверять религиозным догматам и начали искать рационального объяснения как природных, так и религиозных явлений. Конечно, жрецы и раньше сталкивались с проблемами атеизма (а ещё раньше у них были трудности с управлением смертными, которые переставали верить в богов Дуата и начинали поклоняться новым богам наподобие Иисуса или Аллаха), однако именно Ренессанс окончательно расшатал позиции Су-Менент.

Мало того что научный прогресс стал отвлекать людей от вопросов веры – он заставил усомниться в религиозных догмах *самых* Су-Менент. Безусловно, жрецы куда лучше смертных понимали законы жизни и смерти, и уж точно они не сомневались в существовании Судей Дуата. Однако Су-Менент перестали понимать мир. Они больше не

могли уверенно отвечать на вопросы, чего хотят Судьи и зачем была проведена Церемония возвращения. Жрецы знали отдельные детали и факты, но общая картина мира начала ускользать из их восприятия.

Наука предложила миру изобретения, которые Су-Менент попросту не могли приспособить к своему ремеслу. Смертные начали строить ракеты, пользоваться телефонами и изучать биохимию, и ничто из этого Су-Менент не могли адаптировать к своим некромантическим практикам. Животные, из костей которых они некогда создавали могущественные утеры, перестали существовать, и в то же время первопроходцы начали открывать существование новых животных (вроде галапагосских черепах, полярных медведей или кенгуру), которых жрецы никогда не видели и из которых они не умели создавать артефакты.

Кроме того, люди начали жить дольше, научились смеяться над смертью и даже перестали соблюдать многие погребальные традиции. Некоторые даже стали практиковать кремацию тел, которую Су-Менент всегда считали бессмысленной тратой утеров. Су-Менент всегда боялись Судей Дуата, но теперь у них появился совсем другой, новый страх: они стали бояться, что Судьи *забыли о них*. Возможно, Церемония возвращения уже принесла свои плоды. Возможно, Бессмертные продолжают просыпаться в мире людей уже безо всякой цели.

Полные сомнений и страхов, нынешние представители гильдии занимаются единственным, что они привыкли делать с момента распада своей империи: они поддерживают религиозные традиции Ирема. Су-Менент чувствуют комфорт только в сообществах, следующих определённым моральным и мифологическим принципам. Зачастую это означает, что Су-Менент играют на человеческих страхах, навязывая им иремитские правила, взгляды и убеждения только затем, чтобы почувствовать себя *нужными* в современном мире.

Духовный кризис не означает, что Су-Менент отступили от выполнения своих обязанностей. Они до сих пор стараются организовывать культы и строить тайные храмы, заставляя смертных поклоняться Судьям Дуата. Тем не менее, Су-Менент недостаточно многочисленны, чтобы обзавестись действительно широкой базой последователей. Даже в самых крупных городах они поддерживают лишь один-два храма, посвящённых сразу нескольким Судьям. Лишь в мегаполисах наподобие Токио, Мехико и Нью-Йорка у них есть возможность создать сразу несколько тайных храмов и обществ, посвящённых определённым Судьям.

Первый пророк

Первым пророком называется мумия, распределяющая ресурсы гильдии по целому континенту. Это несколько обманчивое название, поскольку сам титул появился уже *после* того, как Восставшие начали свою службу. “Первым” такой Восставший считается по значимости, а не хронологическому вступлению в должность.

Первый пророк обладает пятым уровнем Статуса среди Су-Менент, а потому считается мастером гильдии. Тем не менее, существуют мастера гильдии, не занимающие должности Первых пророков.

Все мумии, обладающие этим званием, получили его в одном из первых Сошествий. Тем не менее, уже двое Первых пророков исчезли при загадочных обстоятельствах, и Су-Менент уже отчаялись их найти. Скоро грядёт большое собрание Су-Менент со всего мира, на котором жрецы должны определиться с кандидатами, которые смогут занять места этих двоих.

Функция: Как уже было отмечено, Первый пророк распределяет ресурсы по всему континенту. Его задача состоит в том, чтобы направлять всех жрецов на выполнение общих задач в каждом новом Сошествии. Кроме того, он отвечает за проведение расследований, связанных с деятельностью предполагаемых еретиков из числа Су-Менент.

Первый пророк – единственный из жрецов Су-Менент, обладающий правом официально провозгласить другого жреца Дэш Эри-Тепом, или еретиком. Подобных еретиков – а также жрецов, ставших Шуанхсен – помещают в темницы под храмом самого Первого пророка. Как правило, после этого их больше никто не видит.

Второй и третий пророки

Почётные звания Второго и Третьего пророка могут получить даже представители других гильдий, оказавшие услугу кому-либо из Су-Менент. Хотя Второй и Третий пророки не обладают формальными полномочиями, вследствие уважения, которое испытывают к ним местные Су-Менент, этих мумий иногда просят дать указания от лица Первого пророка (если последний по каким-то причинам недоступен).

Верховный жрец

Верховный жрец следит за храмом и чаще всего выполняет миссии, связанные с сущностью его Судьи. Задача Верховного жреца заключается в том, чтобы следить за благосостоянием храма, проводить в нём церемонии и организовывать его защиту от возможных агрессоров.

Функция: Верховный жрец управляет культом, который, в свою очередь, ухаживает за храмом. Чаще всего этот культ принадлежит самому жрецу, хотя он может служить и другому Восставшему. С социальной точки зрения Верховный жрец выступает в роли исповедника других Су-Менент. Многие представители гильдии стараются получить одобрение Верховного жреца перед тем, как приняться за выполнение сложной миссии. Иногда Верховный жрец даже спонсирует деятельность других мумий, предоставляя ей свои ресурсы, однако взамен он обычно требует оказать услугу для поддержания храма.

Шемзу

Во времена Безымянной империи Шемзу служили храмовыми стражами, но после распада Ирема их роль фактически приравнялась к должности солдат и убийц, подчиняющихся Верховным жрецам. Кроме того, они могут служить Пророкам и их культам, а Первый пророк даже может располагать одним-двумя Шемзу, работающими исключительно на него.

Функция: Хотя все Восставшие охраняют свои артефакты и культы, Шемзу посвящают всю свою вечную жизнь защите ценных ресурсов, чаще всего принадлежащих другим Су-Менент. Шемзу редко занимаются внешними проблемами, но иногда Первый пророк или Верховный жрец поручает им устранение угрозы, связанной с другими Восставшими. Обычно это делается для “передачи сообщения”.

Тип-ах

Другие мумии часто считают жрецов Су-Менент бессердечными или даже бесчувственными. Тем не менее, должность Тип-аха предназначена как раз для поддержания нравственной целостности Су-Менент. Тип-ах занимается сбором сведений о прежних жизнях других жрецов для того, чтобы время от времени проводить со своими товарищами по гильдии беседы на тему их поведения в прошлом и в настоящем.

Функция: В каком-то смысле Тип-ах составляет биографические архивы, посвящённые деятельности каждого из окружающих его жрецов. Он помнит их прошлые жизни лучше, чем они сами, а потому иногда даже лучше разбирается в использовании утеров и произнесении древних Изречений, чем другие представители его гильдии. Иными словами, даже служа в первую очередь *биографом* мумий, Тип-ах активно занимается исследованиями мистических реалий (вроде реликвий и заклинаний), о которых могли забыть другие Восставшие.

Ваб

Почти никто среди Су-Менент не специализируется на определённой религиозной области. Безусловно, у них есть свои обязательства, но большей частью Су-Менент выступают против изменчивого мира смертных единым фронтом. Однако в тех редких случаях, когда Су-Менент начинают спорить друг с другом из-за владений, имущества и других, в местном сообществе выделяется должность Ваба – переговорщика. Ваб помогает разобщённым представителям гильдии найти точки соприкосновения или хотя бы предложить что-то взамен тех ресурсов, которые они собираются отнять у других Су-Менент. Ваб должен пользоваться большим уважением среди жрецов, иначе его просто не будут слушать. Напрямую он подчиняется только Первому пророку и Верховному жрецу.

Ин-ирти

Эту уникальную должность занимают не сами жрецы, а их слуги из числа доверенных смертных. Ин-ирти помогают жрецам проводить мистические ритуалы – в первую очередь те, которые сосредотачиваются на взаимодействии со смертными. Перед вступлением в эту должность смертного ритуально ослепляют, чтобы он не сошёл с ума от непрерывного участия в церемониях Су-Менент.

Поскольку в современный век становится всё труднее найти слепого, готового принимать участие в некромантических ритуалах, многие Су-Менент идут на компромисс. Они временно ослепляют своих Ин-ирти, надевая на них маски без глаз или подвергая смертных короткосрочным проклятиям.

Дэш Эри-Теп

Дэш Эри-Теп, или Красный маг, – это не столько должностная позиция, сколько роль в коллективе жрецов. Таким именем нарекают тех Су-Менент, которые изучают пути, ведущие к Апофеозу, обучают смертных использованию иремитской магии или сосредотачиваются на скоплении богатств текущего века вместо того, чтобы исполнять волю Судей.

В значительной степени Дэш Эри-Тепов можно считать еретиками среди Су-Менент, но с одной оговоркой: таковыми их должен объявить мастер гильдии, а желательно – Первый пророк. Такое официальное наречение важно потому, что из-за духовного кризиса, охватившего Су-Менент после Ренессанса, многие члены гильдии обращаются к нетрадиционным видам деятельности не из-за подлинного вероотступничества, а из-за простого отчаяния или любопытства к новым научным сферам. Более того, известны случаи, когда Первый пророк называл кого-либо из Су-Менент “Красным магом” лишь для того, чтобы усыпить бдительность врагов и подослать к ним шпиона под видом еретика.

Проще говоря, другие жрецы почти никогда не охотятся на Дэш Эри-Тепов в открытую, вместо этого позволяя им заниматься своей деятельностью и, вероятно, искать возможности вступить в другую гильдию. Только в случае с самыми фанатичными отступниками Первый пророк может приставить к еретикам своего Шемзу или приказать заточить ренегатов в темнице.

Ещё раз следует повторить, что многие Дэш Эри-Тепы отнюдь не считают себя еретиками и видят себя как первопроходцев, исследующих необычные сферы деятельности.

Внутренние течения

Духовный раскол Су-Менент породил три глобальных течения (и бесчисленное количество локальных фракций), по-разному видящих роль своей гильдии в современном мире.

Традиционалисты действуют жёстко и бескомпромиссно. Отчасти они пытаются убедить мир в том, что они по-прежнему верны Судьям и догмам Ирема. Однако куда

сильнее они стараются убедить в этом себя. Любая нападка на традиционалистов получает ответ, граничащий с фанатизмом святой инквизиции. Многие из них становятся экстремистами и наставляют своих культистов действовать радикальными методами. Другие стараются оградиться от мира, чтобы лучше понять себя и, возможно, услышать голос Судей. Но что объединяет и тех, и других – это яростный фанатизм, желание встретить нынешний век со сжатыми кулаками, практически не пытаясь к нему адаптироваться.

Современники всё ещё следуют традициям своей древней культуры, однако ищут возможности делать это в мире с окружающими. Они не готовы отбросить свои религиозные принципы, но даже смертных они заманивают в свои культы, используя *современную* религию, а не догмы Ирема. Они пытаются понять, что нужно людям в текущий век, и стараются быть их духовными наставниками. Многие даже принимают новые роли, открывая оккультные лавки или занимаясь таксидермией. Некоторые могут выступать перед обширной аудиторией, выходя за пределы своего культа. Эти жрецы верят, что им досталась задача наладить связь между непостижимыми Судьями и простыми людьми, у которых появилось слишком много причин поклоняться совсем другим божествам – или не поклоняться никому.

Реформаторы стараются выработать совершенно новое мировоззрение, не связанное с теми догмами, которые им навязали Шаньюту. Другие жрецы считают их еретиками, отступниками и мятежниками, однако сами реформаторы не без оснований видят в себе прогрессивных интеллектуалов, которым предстоит создать новую духовную гильдию взамен устаревшего кружка ритуалистов и некромантов. Само собой, индивидуалистический подход часто подталкивает их действительно заниматься еретическими исканиями. Некоторые из них пытаются узнать, кто на самом деле создал Шуанхсен и Амхата. Некоторые даже пытаются сами создать Амхаата и Шуанхсен, преданных Су-Менент.

Культы

Трудно быть частью культа Восставшего – но ещё труднее быть частью культа жрецов Су-Менент. К счастью, представители гильдии хорошо понимают, как сложно современным людям адаптироваться к ирemitским догмам, а потому всё чаще прибегают к использованию более современных религиозных принципов – лишь бы эти новые идеалы и идолы привлекали народные массы.

Племенные культы чаще всего оказываются самыми маленькими и вместе с тем – самыми преданными сообществами, работающими на жрецов. Восставший чаще всего считается лидером культа. Сами культисты обычно живут обособленно от современной цивилизации. Встречаются культы, которые вступают во взаимодействие с окружающим миром лишь раз в несколько человеческих поколений.

Кроме того, Су-Менент обнаружили, что им хорошо удаётся превращать в “племя” различные военные группировки. Чаще всего такие организации возникают в странах и регионах, испытывающих экономические трудности. Многие Су-Менент даже стараются создавать помехи для экономического развития своих номов, чтобы подталкивать людей к поиску религиозных учителей, которые смогли бы уравновесить военизированный характер их организации возвышенным и одухотворённым началом.

В случае с культами, представляющими собой тайные общества, Су-Менент заручаются поддержкой смертных, просто торгуя секретами. Иногда члены культа даже не представляют, на кого именно они работают. Для них важно лишь то, что в обмен на верную службу загадочный лидер культа открывает им древние тайны, а порой даже обучает основам магии. Иными словами, многие члены подобных культов сами стремятся выполнять указания повелителя – просто потому, что иначе они не узнают новых оккультных секретов.

Как ни странно, немало культов Су-Менент представляют собой светские предприятия и корпорации. Многим жрецам нравится, что члены таких организаций работают на них не из слепого повиновения или желания узнать новые тайны, а из-за собственных амбиций. Несмотря на политический характер подобных культов, они не обязаны связываться с официальной деятельностью. В частности, Су-Менент не брезгает управлять мафией, наркокартелями и кругами работоторговцев.

Области повиновения

Течение истории разбросало Су-Менент по всему земному шару. Некоторые из них постоянно странствуют и изучают новые человеческие сообщества. Другие нашли своё место в какой-нибудь доисторической культуре и стали её религиозными лидерами. Вот некоторые общие качества, которыми отличаются Су-Менент, оказавшиеся в определённой географической области.

Африка

Су-Менент считают Африку своим домом. Многие из них защищают её не потому, что боятся за её ресурсы, а потому, что считают живущих здесь людей своими дальними родственниками. Им тяжело видеть, как внутренние проблемы (и окружающий мир) разрушают жизни африканцев. Многие даже сопоставляют трагедию африканских стран со злым роком, некогда уничтожившим Безымянную империю. Что хуже всего, в Африке обитает на удивление большое количество сверхъестественных существ. В некоторых странах и регионах Африки жрецам приходится сражаться с такими чудовищами не просто за каждый город, а буквально за каждый квартал.

Азия

Азия близка Су-Менент своей тягой к глубокому мистицизму. Хотя исторически Су-Менент с трудом находили общий язык с проживающими здесь людьми, со временем они смогли адаптироваться к местным религиям и идеологиям. Тем не менее, как и в Африке, в этих краях Су-Менент постоянно сталкиваются со сверхъестественными существами, пытающимися выкинуть чужаков с родных территорий.

Австралия

Австралия мало что может предложить Су-Менент, однако некоторые жрецы обнаружили, что на этом континенте им легче всего посвятить себя личной, уединённой жизни. По непонятным причинам местные Су-Менент хуже слышал зов Судей, как если бы их отделяла от них какая-то невидимая стена. Иногда австралийские Су-Менент даже начинают вспоминать свою человеческую жизнь лучше, чем на других континентах Земли.

Европа

Если в далёком прошлом Европа была для жрецов самым враждебным континентом из-за большого влияния христианства, иудаизма и мусульманства, то в современном мире она предоставляет им прекрасные возможности для поддержания любой деятельности. Рост преступности и появление целых синдикатов позволяет им прятаться от обычных людей, маскируясь под деятелей криминального мира. Кроме того, они часто становятся духовными лидерами нищих и беженцев, которые иногда занимают целые городские кварталы. Проблема заключается в постоянной изменчивости местных политических фракций, а также большом количестве охотников за древностями, которые регулярно пытаются нанести визит в гробницы Восставших.

Северная Америка

Северная Америка часто считается домом современных Су-Менент. Здесь не так сложно официально объявить культ новой церковью или притвориться иммигрантом из

какой-нибудь южной страны. Правда, в последние годы страх перед вездесущими террористами заставляет американцев всё пристальнее присматриваться к людям экзотической внешности, не говоря о целых религиозных культах, которые легко могут оказаться террористическими ячейками.

Средний Восток

Су-Менент жестоко разочаровались в Среднем Востоке. Этот регион должен был стать наследником Безымянной империи, однако расцвет ислама привёл к отрицанию языческих учений гильдии. В сущности, большинство Су-Менент в глубине души ненавидят ислам за то, что столь молодая религия смогла добиться глобального влияния там, где религия иремитов до сих пор вынуждена ограничиваться воздействием на отдельные культы.

Южная Америка

Как ни странно, Су-Менент испытывают к населению Южной Америки чувство глубокого родства. Им нравится здешнее разнообразие языков и культур, религиозных учений, даже экзотических гор и лесов. Южная Америка не похожа ни на Ирем, ни на Египет, однако она кажется Су-Менент необъяснимо знакомой.

Первые жрецы Ирема прибыли сюда ещё в незапамятные времена. Когда европейские завоеватели высадились на берегах этого континента, Су-Менент правили здесь обширными культами и поддерживали огромные храмы. Многие из них пробудились из-за появления вооружённых грабителей, пытавшихся достать наружу сокровища, спрятанные в их усыпальницах. Увы, они не смогли защитить свой новый дом. Им пришлось уживаться с чужаками и наблюдать, как гордые повелители Южной Америки сменялись нищими и бессильными аборигенами, которых сгоняли в кварталы для бедных и резервации. Однако, возможно, это только сильнее сплотило жрецов Су-Менент с индейцами Южной Америки, потому что последним пришлось испытать то же, что ожидало наследников Безымянной империи, когда Ирем растворился в песках.

Глава пятая: Творцы вечности

Самое величайшее достижение в мире изначально было лишь мечтой. В семени спит дерево, в яйце спит птица. В высшем видении души заложено идеальное состояние.

Джеймс Аллен.

Молодые и древние, гордые и смиренные, целеустремлённые, но умеющие насладиться процессом, Теф-Аабхи воплощают множество противоположностей, спаянных в одну гильдию. Величайшая проблема Теф-Аабхи состоит в том, что они следуют мечте о прекрасном мире, но ни одно Сошествие не даёт им достаточно времени, чтобы осуществить её. Поэтому – или несмотря на это – представители самой молодой гильдии иремитов тоскуют не по далёкому прошлому, как другие Восставшие, а по будущему, которое им едва ли суждено увидеть.

В отличие от других мумий, они не верят, что Ирем был непревзойдённым идеалом, достойным возвращения в мир. В их глазах, идеальный мир нужно построить собственными руками. Вместо того чтобы строить новый Ирем, они хотят изменить окружающий мир, превратив его в ещё более совершенное государство, чем Безымянная империя.

Теф-Аабхи следуют нескольким элементарным принципам. Не полагайся на прошлое: оно важно только настолько, насколько учит избегать ошибок в настоящем и будущем. Признавай свои промахи. Извлекай пользу из уроков жизни. Учись превращать ошибки в удачи. Знай, что ты всегда можешь лучше.

Что это значит? В первую очередь то, что, в глазах Теф-Аабхи, Ирем никогда не вернётся. Если Ирем исчез, значит, он был ошибкой истории. Теперь Теф-Аабхи предстоит создать что-то новое, что-то лучшее. Нужно просто принять это и двигаться дальше.

На каком-то глубинном уровне мумии Теф-Аабхи преследуют лишь один по-настоящему неизменный идеал: стремление к обучению. Там, где другие осваивают только определённые навыки, ищут только определённых слуг и развивают определённые черты личности, Теф-Аабхи стремятся обрести всё. Именно этим объясняется их насмешливое отношение к другим гильдиям. Теф-Аабхи считают себя стратегами и планировщиками, которые видят общую картину мира (иногда совершенно буквально). К другим мумиям они относятся так, как талантливый ребёнок мог бы относиться к достойным родителям. Они видят в представителях других гильдий опытных и умелых деятелей, которые некогда дали жизнь их собственному коллективу... однако уже заметно отстали от жизни.

Теф-Аабхи стараются адаптироваться к миру, а не влиять на него. Большинство представителей гильдии отличаются просто нечеловеческим терпением. Они привыкли думать и планировать прежде, чем приступать к действиям. Их вера в себя, в свои видения, в свою исключительность зиждется в первую очередь на желании воплотить свою мечту. А для того, чтобы воплотить её, им приходится тратить по несколько лет, Сошествий или даже веков в ожидании удобной возможности.



Терпение

Теф-Аабхи действительно терпеливы, однако это не означает, что иногда они не срываются на опрометчивую деятельность. Любой мумии известен конфликт между настоящим и будущим, её желаниями и целью, методами и результатом. Как и другие мумии, Теф-Аабхи изо всех сил стараются продлить Сошествие и сделать что-нибудь для себя. Настоящая разница между ними и представителями других гильдий заключается в

отношении к Сошествию. Другие мумии надеются продлить Сошествие из опасений, что к следующему пробуждению мир вокруг них изменится слишком сильно. Теф-Аабхи делают это из страха, что он не изменится вообще.



Организация

Теф-Аабхи – единственные из мумий, заслужившие сомнительное право называться одновременно организованными и хаотичными. В целом они склонны к выполнению индивидуальных миссий, порождённых их личной мечтой. Например, сразу несколько Теф-Аабхи могут стремиться к возведению нового Города Колонн, однако каждый из них будет по-своему видеть пути к достижению этой цели. С другой стороны, если в пределах конкретного нома среди Теф-Аабхи появляется явный лидер, все члены гильдии начинают корректировать личные планы так, чтобы выполнить прежде всего план своего лидера. Почему они жертвуют индивидуальными проектами ради цели другого Восставшего? Потому что лидеры среди Теф-Аабхи возникают естественным образом. Если кто-то стал предводителем Теф-Аабхи во всём номе, это означает, что окружающие согласились, что его план – лучший и что имеет смысл коллективно выполнить его миссию, а не мешать друг другу, стремясь к противоположным целям.

Выражаясь простым языком, любой Теф-Аабхи стремится лишь к непрерывному действию. Он может вести или следовать – для него это не так важно. Важно лишь то, что он должен *видеть чёткую цель*. Если подобной цели у Теф-Аабхи нет, значит, он следует плохому лидеру (если он слуга) или запутался в собственных планах (если он сам – лидер).

К этому моменту слово “план” упоминалось уже несколько раз. Каким может быть этот план? По большому счёту, любым. Теф-Аабхи предпочитают внушительные проекты, влияющие на целые города и страны, а потенциально – на весь окружающий мир. Тем не менее, они могут заниматься и менее амбициозными проектами вроде создания организаций в человеческом обществе. Любопытнее всего то, что при низкой Памяти Теф-Аабхи могут даже сами не понимать до конца, каков их план. Важно лишь то, что они должны понимать, какие задачи стоят перед ними в текущем Сошествии. Даже не помня конечной цели, они вполне могут реализовать свой план, выполняя по одному-два задания в Сошествие. Разумеется, обладатели высокой Памяти имеют более точное представление о своей цели.

Адаптация

Теф-Аабхи – единственная гильдия наряду с Месен-Небу, пропагандирующая непрерывное изменение. Эти Восставшие любят планировать, но даже готовый план они часто меняют в зависимости от обстоятельств. В сущности, план Теф-Аабхи можно уподобить дорожной карте, показывающей, как *в целом* следует добираться до нужного места. Однако каждая преграда на этой дороге может существенно повлиять на весь курс. Теф-Аабхи призывают не просто планировать: они твёрдо убеждены, что Восставшие должны непрерывно действовать – и на основе своих действий вносить корректировки в общий план. Там, где представители других гильдий стараются придерживаться конкретной стратегии, Теф-Аабхи делают набросок плана, совершают первый шаг, изменяют весь план в результате полученных сведений, делают второй шаг, изменяют план снова – и так далее, пока им не удастся выполнить уже полностью обновлённый план.

Ещё одна интересная особенность Теф-Аабхи заключается в их одержимости своими гробницами. В каком-то смысле работа над внутренним убранством гробницы представляет собой единственное “хобби” этих Восставших. Обычно они изменяют свою гробницу в зависимости от текущего состояния Памяти. Мумия со слабой Памятью часто приобретает современные инструменты, технику и предметы искусства. Мумия с высокой

Памятью больше ценит наследие своей древней цивилизации, зачастую обустривая гробницу как дом богатого иремита.

Теф-Аабхи не жалеют времени на улучшение своих гробниц, даже если это мешает им посвятить Сошествие другим целям. В глазах Теф-Аабхи, форма определяет функции. Когда они совершенствуют свою гробницу, им это представляется подготовкой к новым Сошествиям, а не просто дизайнерским развлечением.

Говоря прямым текстом, если вы играете за Теф-Аабхи, обсудите с Рассказчиком, как сделать гробницу важным элементом истории. Изменяйте её, покупайте новые Преимущества и готовьтесь к важным социальным мероприятиям – или вторжениям в вашу гробницу.

Городские планировщики

Ещё раз следует повторить: Теф-Аабхи скорее союзничают друг с другом, чем подчиняются приказам лидера. В частности, это единственная гильдия, в которой состоит целая плеяда “мастеров гильдии” (то есть мумий, обладающих Статусом ●●●●), которые ничем не управляют. Они известны и уважаемы как новаторы, архитекторы и художники. Тем не менее, Теф-Аабхи искренне ценят талант и знания своих братьев по гильдии, а потому чаще мастер гильдии обладает хотя бы общим влиянием на окружающих.

Несмотря на это, в большинстве номов Теф-Аабхи договариваются, кто из них будет разграничивать деятельность местных представителей гильдии, чтобы страсть к реализации индивидуальных проектов не сталкивала их друг с другом. По этой причине они выбирают формального лидера и доверяют ему распределение ресурсов гильдии.

Как уже было сказано, Теф-Аабхи часто помогают своему лидеру выполнить *его* проект, который считается главным для Теф-Аабхи в текущем Сошествии. Взамен глава гильдии берёт на себя определённые обязательства. Прежде всего, он общается с другими Восставшими от лица Теф-Аабхи, позволяя своим товарищам по гильдии сосредоточиться на работе. Кроме того, лидер распределяет между активными членами гильдии задачи, выполнение которых ведёт к достижению общей цели. Каждый член гильдии отвечает за свою сферу деятельности. В каком-то смысле лидер может рассматриваться как “менеджер” всего проекта, однако он только даёт поручения. Какими методами работники будут выполнять поставленные задачи, зависит уже целиком от них самих.

В самых крупных городах помимо лидера и исполнителей выделяется третья прослойка в виде наименее влиятельных Теф-Аабхи, которых обязуют помогать остальным. Они не получают возможности продвигать собственные проекты и решения, вместо этого подчиняясь указанию вышестоящих лиц. Не стоит и говорить, что такая структура никогда не сохраняется на протяжении длительных периодов времени. Даже самые слабые Теф-Аабхи в конце концов отсоединяются от общей деятельности и берутся за собственные проекты.

Если действующий глава гильдии не устраивает хотя бы нескольких Теф-Аабхи, назначается день обсуждения его статуса. Все пробудившиеся члены гильдии получают неделю на подготовку к дебатам. Затем они встречаются в определённом месте и проводят несколько часов, обсуждая свои взгляды на стоящие перед ними задачи. Определившись с целями, они выбирают лидера (или оставляют прежнего). Никаких формальных голосований не проводится: побеждает тот, кто способен доказать остальным, что его проект обладает большей ценностью для Теф-Аабхи. Если действующего главу смещают, обычно это означает, что он отправляется в другой ном. Иногда смещённый лидер делает это в попытке занять позицию власти в соседнем городе, но нередко он просто надеется, что к следующему Сошествию из его Памяти выскользнут воспоминания о случившемся и ничто не будет напоминать о былом позоре.

Как видно, при всей своей формальной сплочённости Теф-Аабхи предпочитают заниматься каждый своим проектом. Вместе с тем, несколько архитекторов, глубоко доверяющих друг другу, могут объединиться в своего рода профсоюз, работающий над

одной и той же задачей. Особенно часто подобное стало происходить в современный век, когда благодаря телефонной связи и Интернету Теф-Аабхи имеют возможность заниматься общим проектом, даже не находясь рядом друг с другом.

Кирпич на кирпич

Четыре основных принципа Теф-Аабхи отражают разные стороны их коллективной деятельности:

- **Выстоит только то, что достойно:** Теф-Аабхи напрочь лишены ностальгии. Она им просто чужда. Эти мумии безжалостно искореняют всё, что перестало действовать, и заменяют старые инструменты новыми при малейшей возможности. Это не делает их неофилами: они не хватаются за всё новое просто потому, что брезгают старым. Хватает методов и инструментов, которыми Теф-Аабхи пользуются уже несколько тысячелетий. Речь идёт лишь о том, что они стараются не привыкать к своим инструментам.

- **Не пренебрегайте проверенными инструментами и не полагайтесь на неопробованные:** Этот принцип скрывает неочевидную социальную подоплеку. Теф-Аабхи видят в представителях других гильдий “надёжные инструменты”. Они выстояли испытание временем и в своём роде доказали своё право на существование в современном мире. И Теф-Аабхи рады использовать их для реализации своих проектов.

- **У плана должна быть цель; пусть цель сама продиктует план:** Теф-Аабхи не разделяют людей на тех, кто мыслит, и тех, кто действует. Они не видят смысла в бездейтельном планировании, как они избегают и опрометчивых действий, не продиктованных чёткой стратегией. Мысль и действие должны идти рука об руку.

- **Нет того, чего нельзя постичь:** Этот принцип был выработан Теф-Аабхи ещё в незапамятные времена, но, возможно, сегодня он отжил своё. Теф-Аабхи видят, что они уже не поспевают за многими разработками смертных. Они по-прежнему верят, что Восставшие в состоянии постичь любую тайну, однако Сошествие редко позволяет им сосредоточиться на изучении *всех* технологий и инноваций.

Культы

Теф-Аабхи поддерживают обширные культы. Конечно, они и сами могут составлять планы, но смертные лучше понимают свой век. Без эффективного культа они не смогут добиться и половины того, что способен сделать зодчий с хорошим культом. Поэтому Теф-Аабхи всегда чётко распределяют обязанности культистов, при этом наделяя их определённой свободой действий. Им важен результат, а не покорность. Культ не должен целиком зависеть от их решений.

В частности, культисты помогают им вести записи о своих проектах. В современный век многие из них полагаются на электронные носители информации, хотя некоторые Теф-Аабхи уже обнаружили, что любой злоумышленник может почти незаметно внести в цифровые документы свои “поправки”.

Подавляющее большинство культов Теф-Аабхи принимают форму предприятия: чаще всего корпорации или политической организации, способной влиять на физическое состояние своего города. Кроме того, Теф-Аабхи хорошо уживаются с людьми, привыкшими к корпоративной этике, включая работоспособность, соперничество и в то же время – умение подчиняться лидеру.

Ещё один важный подвид их культов – племенной. Многие Теф-Аабхи формируют несколько человеческих гильдий в пределах собственной. Это могут быть торговые ассоциации, профсоюзы, клубы по интересам и благотворительные организации – или просто богатые семьи. Идеальным примером подобной “гильдии” может быть местная масонская ложа.

Глава шестая: Ключи от покоев

То, как человек распоряжается своей властью, показывает его сущность.
Платон.

Мумии обрели бессмертие, пожертвовав способностью создавать мистические реликвии. Тем не менее, живая энергия, бушующая внутри них, позволяет им наделять уже существующие артефакты дополнительными качествами. Иными словами, Восставшие могут заполнять реликвии своим Сехемом, фактически – создавая новые артефакты.

Также в этой главе описаны Слушания – официальные заседания, определяющие статус отдельных Восставших, – и альтернативный способ произнесения Изречений, позволяющий усиливать их эффекты.

Слушания

Статус в гильдии означает не просто должностную позицию мумии. Он показывает, какие секреты открыли ей мастера гильдии и какими Призваниями, Изречениями и другими ресурсами может обладать тот или иной персонаж.

Статус протагониста в гильдии определяется на официальном Слушании.

Понижение Статуса

Любой член гильдии может объявить о своём недовольстве действиями или поведением другого Восставшего. Для этого ему необходимо связаться с мастером гильдии и попросить его разрешения провести Слушание. Кроме того, он (или мастер гильдии) должен позвать на Слушание хотя бы одного Сеша-Хебсу, который сможет принять окончательное решение. Разумеется, этой проблемы не возникает, если Слушание проходит в рядах самих Сеша-Хебсу, хотя в последнем случае писари часто стараются вызвать судью из другого нома.

Во время Слушания истец объясняет своё недовольство действиями другой мумии и аргументирует своё предложение понизить её в должности. С игромеханической точки зрения он проходит проверку любого Социального Атрибута + Оккультизма + Статуса в Гильдии. Если мастер гильдии сам поддерживает решение истца, он может пройти проверку вместо него. Ответчик оправдывает свои действия, совершая аналогичный бросок в свою защиту. Обе стороны могут получить модификаторы от +1 до +3 в зависимости от одобрения окружающих и других обстоятельств. Кроме того, ответчик (но не истец) может вложить очко Воли для получения +3 дополнительных дайсов к броску, поскольку он заинтересован в благополучном исходе Слушания больше, чем кто бы то ни было.

Полученные результаты сравниваются и затем модифицируются решением писаря Сеша-Хебсу. Ниже приведена таблица, показывающая, чем может кончиться заседание.

По традиции, любой Восставший может выступить истцом в таком Слушании лишь один раз за Сошествие. Тем не менее, ничто не мешает ему инициировать несколько Слушаний за одну “жизнь” – просто в таком случае окружающие получают основания для того, чтобы объявить Слушание уже о его собственном Статусе. Это сюжетный элемент, не имеющий под собой игромеханической основы.



Результат броска	Решение писаря	Потеря Статуса в гильдии
Побеждает истец	В пользу истца	У ответчика

Побеждает истец	В пользу ответчика	Ни у кого**
Побеждает истец	Воздержание	Истец решает, теряет ли ответчик пункт Статуса
Побеждает ответчик	В пользу ответчика	У истца
Побеждает ответчик	В пользу истца	Ни у кого
Побеждает ответчик	Воздержание	Ни у кого
Ничья	Писарь определяет победителя	Победитель решает, теряет ли его противник пункт Статуса
** Если бросок ответчика окончился провалом (или даже полным провалом), истец может <i>потребовать</i> понижения Статуса ответчика, невзирая на мнение писаря. С большой вероятностью, ему это удаётся, однако он наживает себе нового врага.		



Повышение Статуса

Если Восставший хочет повысить Статус товарища по гильдии, обычно это происходит автоматически с одобрения мастера гильдии. Тем не менее, если кто-то выступает против подобного повышения, он может объявить Слушание по вышеописанным правилам: в этом случае победа истца выражается не только в повышении Статуса другой мумии (из-за которой и разгорелся спор), но и в *понижении* Статуса оппонента, выступившего против повышения. Если все мастера гильдии, присутствующие в номе, высказываются против повышения, они не рискуют потерять Статус и блокируют повышение автоматически.

Один раз за Сошествие персонаж может приобрести один (и только один) уровень Статуса за очки опыта. Это отражает “неофициальный” рост её популярности в гильдии.

Слушания *никогда* не проводятся в отсутствие мастера гильдии. Вне зависимости от того, пытаются ли Восставшие повысить или понизить Статус товарища, они должны либо пробудить мастера гильдии в своём номе, либо позвать мастера из другого города.



О новых гильдиях

К этому моменту у игроков может возникнуть мысль, что некоторые персонажи почти неизбежно захотят выйти из состава гильдии, в которой им не удалось найти себе место, однако не пожелают присоединиться к другой. Хотя теоретически персонаж может покинуть все гильдии сразу, важно понимать и что он сделать *не сможет*: а именно – сколотить вокруг себя новую гильдию.

Колдовские гильдии иремитов формировались на протяжении долгих тысячелетий под наблюдением и наставничеством Шаньяту. После Церемонии возвращения иремиты развивали свои гильдии уже в качестве мумий – и тоже делали это на протяжении тысячелетий.

Иными словами, персонаж не может объявить себя мастером новой гильдии и придумать для неё ключевое Призвание... во всяком случае, *сразу*.

С метаигровой точки зрения всё это означает, что когда-нибудь, в отдалённом будущем, мумии вполне могут сформировать новые гильдии. Возможно, поиск Апофеоза уже ведёт к созданию одной или нескольких таких гильдий. Однако всё это находится в области *потенциальных* историй **Mummy: the Curse**. При стандартном темпе Сошествий у мумий просто не будет времени заниматься столь длительными процессами.



Мастера гильдий

Мастера гильдий рискуют потерять Статус *только* в качестве ответчиков. Если мастер оказывается в положении истца и должен (по вышеописанным правилам) потерять очко Статуса, *вместо этого* он тратит следующие 10 очков опыта для того, чтобы искупить свою вину перед выигравшим ответчиком (например, эти очки могут пойти на приобретение Статуса *для* ответчика, отражая попытки мастера улучшить положение мумии, которой он нанёс оскорбление).

Иными словами, мастера гильдии невозможно сместить без успешного Слушания. С повествовательной точки зрения Рассказчик должен изобразить подобное Слушание как “Суд столетия”. В этих целях проследите, чтобы Слушание удовлетворяло трём условиям:

- За смещение лидера должно высказаться большинство членов гильдии.
- Большинство других мастеров гильдии, действующих в номе, должны одобрить подобное Слушание (если в городе присутствовал только один мастер гильдии – он же обвиняемый, – Восставшие могут попросить одобрения мастера гильдии из соседнего нома).
- Судьёй должен выступить писарь, обладающий Статусом в гильдии Сеша-Хебсу •••• и *не* проживающий в этом номе.

В случае поражения мастер гильдии должен или понизить свой Статус до 4 уровня (что позволяет ему остаться важным членом своей фракции в городе), или отправиться в другой ном. В последнем случае он остаётся мастером гильдии и сохраняет свой Статус.

Новым мастером гильдии становится либо Восставший, обладающий Статусом в гильдии 5, либо (если их несколько) тот, кто победит в специальном Слушании, предназначенном для выявления победителя. Проигравшие в этом случае не теряют Статус – они просто утрачивают возможность стать лидерами своей гильдии.



Риск

Если жертвой Слушания становится мумия, обладающая Статусом •, в случае проигрыша она *не* утрачивает свой Статус. Вместо этого стоимость повышения Статуса за очки опыта повышается на +1 (например, с x2 до x3). Максимальный штраф увеличивается до x7 (хотя, как правило, к этому моменту мумии предлагают примкнуть к другой гильдии).

Приобретение нового очка Статуса понижает эту стоимость на -1 до минимального уровня x2.



Талисманы

По воле Шаньюту Восставшие не способны создавать реликвии из обычных материалов, как это было в забытые годы Ирема. Тем не менее, они могут вкладывать в уже существующие реликвии свой Сехем, превращая их в ещё более мощные артефакты.

Считается, что первыми это искусство освоили Сеша-Хебсу, но, если верить слухам, изначально его развили Обманутые, а Сеша-Хебсу просто похитили их секреты во время своих оккультных исследований.

Создать талисман может только Восставший, обладающий хотя бы третьим уровнем Статуса в своей гильдии. В данном случае Статус отражает не социальное положение мумии, а её знание ремесленнических секретов своей организации.

Для начала Восставшему необходимо найти реликвию, соответствующую её гильдии (например, Сеша-Хебсу могут усиливать тексты, а Теф-Аабхи – изображения). Чем мощнее будет реликвия, тем больше магических качеств она сможет получить.

Подыскав необходимую реликвию, мумия должна отправиться в свою гробницу, причём уровень *Геометрии* её гробницы не должен уступать уровню реликвии. Ритуал

создания талисмана занимает по два часа на каждый уровень реликвии. По окончании ритуала Восставший вкладывает в артефакт очко Сехема.

Каждый уровень реликвии позволяет мумии наделить её одним мистическим качеством. В свою очередь, каждое из таких качеств представляет собой определённый уровень Изречения, иногда дополненный “ключевым словом”. Подробнее эти свойства описаны ниже.

Наконец, персонаж должен потратить по 3 очка опыта за каждое мистическое качество, которым он наделяет свой талисман.

Невидимый орган

С оккультной точки зрения талисман представляет собой *часть Восставшего*. Мумия распространяет на него действие своего Сехема, а потому в значительной степени талисман является столь же полноценной частью *саху*, что и конечности или сердце.

Талисман сохраняет все силы и проклятия реликвии, из которой он был сотворён. Они действуют по обычным правилам.

Когда Восставший – неважно, создатель талисмана или нет – держит подобный артефакт при себе или в своей гробнице, он повышает Сехем на +1 уровень. Разумеется, это не может повысить Сехем до уровня, превышающего 10, однако вполне может восстановить потерянный Сехем до 10 сразу после его естественного падения до 9 уровня. Неудивительно, что некоторые мумии испытывают соблазн похитить такие вместилища Сехема.

Хотя Восставший может создать *только один талисман*, он может пользоваться сразу несколькими – с той оговоркой, что все они должны принадлежать его гильдии. Так, при Статусе ••• персонаж может использовать сразу два талисмана, а при Статусе •••• – сразу три. Иными словами, мастер гильдии вполне может повысить Сехем на +3 уровня, приказав своим подчинённым сделать для него по талисману.

Талисманы *не* обладают Колоннами, однако если Восставший тратит в присутствии талисмана один пункт Колонны, соответствующей суждению *его создателя*, он восстанавливает этот пункт по окончании сцены (или одного часа, в зависимости от того, что наступит раньше).

Будучи в определённом смысле “невидимым органом” мумии, талисман позволяет Восставшему использовать его вместо канопы. Иными словами, ничто не мешает мумии вернуться к жизни рядом со своим талисманом вместо кувшина с желудком, печенью, лёгкими или кишечником.

Что особенно примечательно, талисман “запоминает” события, происходящие рядом с ним – даже когда его создатель находится в Дуате. С игровой точки зрения Рассказчик может передавать игрокам информацию, которую талисман просто “знает”.

Опять же, будучи частью бессмертной души Восставшего, талисман не подвержен окончательному уничтожению и возвращается из Дуата вместе с создателем. Если кто-то ломает талисман, он на какое-то время покидает земную реальность. Тем не менее, мумия обнаруживает его в целости и сохранности в своих руках уже при ближайшем пробуждении.



Восстановление Сехема

Персонаж может вернуть себе очко Сехема, потраченного на создание талисмана. Это может совершить только он (то есть другая мумия не может высосать Сехем из талисмана, сделанного другим Бессмертным). Для этого ему нужно коснуться своего артефакта и отдать один *уровень Воли* (именно уровень, а не временный пункт). В дальнейшем он может восстановить этот уровень по обычным правилам (за 8 очков опыта, умноженных на новое значение Воли). Разумеется, талисман при этом теряет свои мистические свойства.

Рассказывают, что Шуанхсен *поедает* талисманы, чтобы получить вложенный в них Сехем.



Особые силы

В дополнение к мистическим силам самой реликвии (из которой был создан талисман), Восставший, владеющий талисманом, может наделить его особыми силами – по одной за каждый уровень реликвии.

Особая сила представляет собой либо дополнительный уровень Изречения, либо ключевое слово.

Изречения

Если талисман обладает Изречением, это означает, что мумия, знающая соответствующее Изречение, получает доступ к одному или двум новым уровням. Например, если мумия сотворила талисман из Реликвии •• и наделила его двумя уровнями Изречения *Пыль под ногами*, то она сможет использовать третий уровень этого Изречения, даже если по обычным правилам она обладает доступом только к первому.

Если мумия и так обладает доступом к третьему уровню Изречения, талисман вместо этого позволяет ей использовать *одно* из следующих преимуществ:

- **Роба Дуата:** Мумия удваивает продолжительность Изречения, если по умолчанию оно длится более раунда.

- **Подлинное владычество:** Мумия удваивает количество жертв, на которых воздействует Изречение, или существ, которых оно создаёт. Например, второй уровень *Церемонии священного скарабея* позволяет создать двух скарабеев вместо одного.

- **Знак скорпиона:** Изречение воздействует на вдвое большую область.

- **Длань скульптора:** Восставший может выбрать несколько индивидов или небольшую область, которую *не* затрагивает Изречение. За каждый уровень Статуса в гильдии он может выбрать одну десятиардовую область, или двух индивидов, или один объект Размером до 20 пунктов, которые не станут жертвами этого Изречения. Например, он может обрушить землетрясение на весь город с помощью третьего уровня *Пыли под ногами*, но исключить из зоны уничтожения свою гробницу.

Рассказчик (как и игрок, создающий талисман) может придумать другие бонусы.

Тем не менее, персонаж, использующий одно из таких преимуществ, получает очко летального урона за “улучшение” первых двух уровней Изречения или очко агgravированного урона – за усиление третьего уровня.

Если мумия не владеет Изречением, которое должен усиливать талисман, она просто получает доступ к первому уровню Изречения.

Если мумия обладает Сехемом 1 или 2 (а потому не может вложить несколько пунктов Колонн для произнесения определённых Изречений), талисман позволяет ей вкладывать пункты Колонн на протяжении *нескольких раундов*. Как только мумия оплатит Изречение, оно вступит в силу.

Ключевые слова

Ключевыми словами называются эффекты, для активации которых мумия должна потратить очко Колонны, связанной с суждением создателя талисмана. Это очко не учитывается при стандартном подсчёте объёма Колонн, которые персонаж может потратить за раунд. Кроме того, как уже было сказано ранее, персонаж восстанавливает этот пункт в пределах сцены или одного часа.

Восставший может использовать одно ключевое слово при Статусе •, два при Статусе ••• и три при Статусе •••••.

- **Подготовка:** Персонаж может готовить определённый уровень Изречения заранее, тратя по одному часу на проведение специального ритуала. Игрок делает бросок на

активацию Изречения ещё в момент подготовки. Если Изречение предполагает защиту со стороны жертвы, игрок должен сам решить, с каким штрафом он делает свой бросок. Когда придёт время высвободить силу Изречения, любые жертвы, обладающие более высокой защитой, чем назначил игрок, получают иммунитет к этому Изречению. Персонаж может удерживать подготовленное Изречение на протяжении нескольких часов, точное число которых равно его Решительности + Самообладанию.

- **Связь:** Персонаж может произнести определённое Изречение, направив его на жертву, каким-либо образом связанную с талисманом. Это позволяет использовать Изречение для наложения соответствующих эффектов на жертв, находящихся на большом расстоянии от Восставшего.

- **Синхронизация:** Персонаж может одновременно произнести Изречение и использовать силу реликвии, из которой изготовлен талисман. Это не налагает никаких штрафов.

Проклятия и недостатки

Талисманы сохраняют все силы и проклятия реликвии, из которых их некогда сотворили. Вот два основных недостатка любого талисмана:

- **Потеря Сехема:** Как уже было сказано, создатель талисмана утрачивает один уровень Сехема.

- **Статус в гильдии:** Персонаж должен обладать хотя бы первым уровнем Статуса в гильдии, связанной с талисманом. Без этого он будет страдать от одного из эффектов, перечисленных в следующей таблице.

Кто использует талисман	Эффект
Если мумия использует чужой талисман, но не обладает Статусом в гильдии его создателя, при активации талисмана она должна пройти проверку Решительности + Самообладания. Провал наделяет её временным отклонением до окончания сцены. Дальнейшее использование талисмана налагает кумулятивный штраф -1 к этому же броску. В случае полного провала мумия получает отклонение навсегда. Другой негативный эффект влияет не на похитителя, а на <i>создателя</i> талисмана. Когда кто-либо произносит Изречение, усиленное талисманом, его создатель получает аггравированный урон в объёме, равном уровню реликвии. Кроме того, он немедленно проходит проверку Сошествия. Всё это означает, что Судьи наказывают персонажа за то, что он позволил преступника наложить руки на столь ценное имущество.	
Неразумное существо или призрак	Эти создания не способны использовать талисман.
Смертный	Обычные смертные испытывают Сибарис ужаса. Они могут использовать силу реликвии, из которой изготовлен талисман, но не самого талисмана. В случае проваленного броска на сопротивление Сибарису (Решительность + Самообладания) персонаж получает отклонение до конца сцены; в случае полного провала он получает отклонение навсегда. Если он получает <i>пять постоянных отклонений</i> , его душа растворяется в Сехеме. Он умирает и превращается в мёртвого слугу, одержимого лишь одной целью: вернуть талисман владельцу. Сделав это, он распадается на гниющие куски.

Сверхъестественное существо (включая магов)	Рассказчик выбирает одну особую силу, которую эти создания <i>не</i> могут использовать. Остальные качества талисмана становятся доступны.
Шуанхсен и Восставшие другой гильдии	Рассказчик выбирает одну особую силу, которую эти создания <i>не</i> могут использовать. Остальные качества талисмана становятся доступны. Если талисман обладал только одной силой, персонаж может использовать его лишь как реликвию. Когда персонаж произносит Изречение, усиленное талисманом, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он получает отклонение до конца сцены – скорее всего, то, которым обладал создатель талисмана.
Восставший со Статусом в гильдии • или ••	Если создатель талисмана обладает более высоким Статусом, такой персонаж утрачивает доступ к одной особой силе. Никаких других штрафов не налагается.
Восставший со Статусом в гильдии •••	Мумия использует талисман без каких-либо осложнений.
Восставший со Статусом в гильдии ••••	Вдумчивое и гармоничное использование талисмана наделяет такого Восставшего бонусом +1 к произнесению Изречений, связанных с талисманом.
Восставший со Статусом в гильдии •••••	Мумия получает всё тот же бонус +1, а также пользуется эффектом снова-девяť.

Новые Призвания гильдий

Общие

Ниже перечислены общие Призвания гильдий, которыми могут владеть любые Восставшие.

Глаз художника

Требования: Статус в гильдии • и выше

Эффект: Восставший получает следующие преимущества на работу с реликвиями своей гильдии:

- Правило снова-девяť при активации кефера
- Персонаж может взять за руки других членов гильдии и активировать кефер коллективно. Запас дайсов определяется самым высоким показателем Сехема в группе и получает + 2 дайса за каждого дополнительного участника.
- Если персонаж прикасается к реликвии своей гильдии и пытается выследить “посредника” – то есть человека, который владел ей или находился с ней рядом на протяжении долгого времени, – считается, что Восставший получил автоматический успех при активации кефера.
- Если персонаж получает обычный или полный провал при активации кефера, от него не требуется делать второй бросок на Сехем. Он автоматически понимает, что вышел не на того человека.

Неиссякаемый колодец

Требования: Статус в гильдии • и выше

Эффект: Восставший получает следующие преимущества на работу с реликвиями своей гильдии:

- Мумия получает дополнительный запас пунктов Колонн, которые она может тратить на активацию реликвий своей гильдии или которые она может использовать вместо Воли для защиты от проклятия таких реликвий. Этот запас равен Статусу мумии в своей гильдии. Потраченные из него пункты восстанавливаются по одному с каждым рассветом.
- Восставший использует правило снова-девятя при попытках собрать или вспомнить сведения о реликвии своей гильдии. Это преимущество распространяется даже на действия, косвенно связанные с изучением реликвии: например, Су-Менент может проводить вскрытие, а Сеша-Хебсу – просто общаться с людьми.

Неслышное Изречение

Требования: Статус в гильдии • и выше

Эффект: Персонаж может прикоснуться к предмету, который при иных обстоятельствах мог бы быть реликвией его гильдии (например, к книге в случае с Сеша-Хебсу), но не является таковой. Затем он должен вложить очко Воли и произнести одно известное ему Изречение, потратив соответствующее число Колонн. С этого момента предмет становится однократной реликвией. Любой персонаж может использовать заложенную в него силу, хотя создатель вправе назначить определённое действие или слово, которое требуется для активации подобного артефакта.

Благословение слуги

Требования: Статус в гильдии •• и выше

Эффект: Восставший получает следующие преимущества на проведение работ, связанных с деятельностью его гильдии.

- Мумия использует правило снова-девятя при выполнении действий, связанных с предназначением её гильдии (например, препарировании трупов в случае с Су-Менент). Кроме того, персонаж получает этот бонус, если пытается убедить окружающих выполнить аналогичные действия за него. Вложение одного пункта Воли предоставляет эффект снова-восемь вместо девяти.
- Восставший получает +2 дополнительных дайса при выполнении Социальных действий, связанных с нижестоящими мумиями (то есть членами гильдии, обладающими меньшим Статусом).

В унисон

Изречения известны любому Восставшему, а потому некоторые мумии разработали тактики, позволяющие произносить одно Изречение коллективно, тем самым усиливая его эффект. Кроме того, существуют редкие Изречения, которые невозможно произнести в одиночку.

Только Восставшие могут произносить Изречения “в унисон”. Шуанхсен и другие Безжизненные порождения тьмы не способны преодолеть свой голод и хищнические инстинкты, чтобы объединить свои силы для усиления Изречений.

Многие эффекты коллективного произнесения Изречений зависят от Сехема Восставших, участвующих в такой деятельности. Мумии, достигшие Апофеоза, используют вместо Сехема Память.

Когда Восставшие объединяются для коллективного Изречения, один из них становится *высшим иерофантом*. Он управляет всем ритуалом. Высший иерофант не только оплачивает Изречение, вкладывая свои пункты Колонн, но и добавляет ещё один пункт своей ключевой Колонны за право управлять унисоном. В произнесении Изречения не может участвовать больше семи Восставших. Кроме того, их число ограничено

Сехемом высшего иерофанта (например, высший иерофант, обладающий Сехемом 6, может управлять только пятью другими Восставшими в дополнение к нему самому).

Остальные участники должны стоять не более чем в пяти ярдах от высшего иерофанта. Если они знают это Изречение, они называются иерофантами и платят полную цену Изречения. Если они не знают Изречения (или если слабый Сехем не позволяет им использовать определённый уровень этого Изречения), они называются аколитами. Аколиты платят по одному пункту любой Колонны (если они принадлежат к той же гильдии, что и высший иерофант, они не платят ничего).

Влияние аколитов на результат заклинания разнится в зависимости от конкретного Изречения. Чаще всего они просто усиливают Изречение, но не могут выбирать дополнительные эффекты и довольствуются тем, что выбрали иерофанты. Например, Изречение *Сжатый кулак*, описанное в следующей главе, позволяет иерофантам менять Пороки и Добродетели своих жертв. Аколиты усиливают эффект Изречения, но не выбирают, на какие Пороки и Добродетели оно будет воздействовать.

При определении эффектов Изречения считается, что Сехем всех участников коллектива, *кроме аколитов*, повышается на количество пунктов, равное общему количеству участников -1, хотя этот уровень не может превышать 10. Этот повышенный Сехем определяет следующие эффекты:

- Уровень Изречения, которое может произнести вся группа.
- Само Изречение использует повышенный Сехем высшего иерофанта.
- За каждый пункт Сехема, на который самый слабый (с точки зрения Сехема) участник превышает минимальный уровень Сехема, необходимый для произнесения Изречения, высший иерофант назначает по одному дополнительному эффекту из списка: *Роба Дуата*, *Подлинное владычество*, *Знак скорпиона*, *Длань скульптора*. Эти эффекты описаны выше, в разделе, посвящённом созданию талисманов.
- Если группа удовлетворяет одному из следующих условий, эффекты, перечисленные в предыдущем пункте, можно использовать до трёх раз (например, удвоенная область воздействия может стать учетверённой, а затем увосьмерённой). Вот эти условия: все участники принадлежат к разным гильдиям, все участники принадлежат к разным суждениям, все участники принадлежат к одной гильдии, все участники принадлежат к одному суждению.
- Мумии, достигшие Апофеоза, вместо повышенного Сехема приобретают повышенную Память.

Глава седьмая: За дверью

Один из самых важных секретов в жизни состоит в том, что только то, что мы делаем для других людей, является единственным, что стоит делать.

Льюис Кэрролл.

В этой главе описаны новые Призвания, Изречения и секреты различных гильдий. Как всегда, только Рассказчик имеет право объявить эти элементы полноценной частью истории – или запретить их.

Маа-Кеп

Скромные и трудолюбивые Маа-Кеп никогда не отрицали, что их магические способности выглядят куда менее броско, чем богоподобные силы других Восставших. Тем не менее, это лишь помогает Погонщикам рабов незаметно воздействовать на окружающих, изменяя мир тихими, но эффективными средствами.

Новые призвания

Посланник гильдии

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп •• и выше

Эффект: В действительности речь идёт о четырёх различных Призваниях, подлинные названия которых зависят от гильдии, к которой приставлен протагонист. Кроме того, ходят слухи о пятом Призвании, которое связывает Маа-Кеп с Обманутыми. Само собой, в открытую никто не признаёт и не опровергает его существования.

Для использования этого Призвания персонаж должен провести час за созданием небольшого амулета (обычно из металла или драгоценных камней). Последнее требует проверки Интеллекта + Ремесла. Затем мумии предстоит выбрать себе партнёра в другой гильдии Бессмертных и передать амулет ему (не обязательно объясняя значение такого дара).

Конкретный эффект призвания зависит от гильдии, с которой сотрудничает персонаж:

- **Подсчёт долгов:** Маа-Кеп добавляет +2 дайса к проверкам Обмана, направленным против Месен-Небу. И напротив, если Месен-Небу (не только партнёр, но и любой алхимик) пытается обмануть персонажа, он получает штраф -3 к подобной попытке.

- **Подготовка тростника:** Если протагонист или его партнёр среди Сеша-Хебсу получает летальное или аггравированное повреждение в последней клетке Здоровья, Маа-Кеп может принять урон на себя или, напротив, передать его своему партнёру.

- **Копание в грязи:** Маа-Кеп добавляет +2 дайса к проверкам Обмана, Коммуникабельности и Убеждения, когда выступает от лица Су-Менент по их собственному согласию.

- **Прогулка на закате:** Когда персонаж участвует в схватке, а рядом находится один или несколько Теф-Аабхи (вне зависимости от того, являются ли они союзниками или врагами героя), Маа-Кеп выбирает один из трёх эффектов. Прежде всего, он может понизить инициативу любых Теф-Аабхи на -3 и повысить собственную инициативу на +3 за каждую жертву. Во-вторых, он может пожертвовать собственной инициативой, чтобы добавить +3 пункта к инициативе любых Теф-Аабхи. В-третьих, он может просто отказаться от использования этих эффектов.

Разящий цеп

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп ••• и выше

Эффект: Маа-Кеп никогда не забывали о своей роли погонщиков и надсмотрщиков.

- Когда персонаж наносит летальный урон с помощью Рукопашного боя или Холодного оружия, он может проявить милосердие и нанести только один пункт *тупого* урона, взамен отняв у жертвы очко Воли.

- Если Маа-Кеп обладает Дружеской поддержкой (классическим Призванием гильдии), персонаж может вложить очко Воли и дать другой мумии понять, что он недоволен её поведением. Это отнимает у жертвы два очка Воли.

- Если персонаж становится основным участником командной работы, он добавляет к себе в запас по +1 дайсу за каждого помощника, даже если они не получают успехов (или налагают штрафы полным провалом).

Вечный авторитет

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп •••• и выше

Эффект: Персонажу открываются дополнительные способы взаимодействия с амулетами.

- Если Восставший передаёт другому персонажу обычный предмет так, как если бы это была реликвия или другой знак уважения, он может вложить очко Воли и пройти проверку Манипулирования + Обмана + Статуса в гильдии. Владелец самой высокой суммы Решительности + Самообладания среди присутствующих проходит встречную проверку, делая бросок непосредственно на Решительность + Самообладание. Если мумия набирает больше успехов, окружающие верят, что Восставший передал своему партнёру что-то поистине великолепное. Если Восставший передаёт настоящую реликвию (но преподносит её как что-то ещё более ценное), его бросок пользуется правилом снова-восемь.

- Восставший может стиснуть чужой предмет в ладони, чтобы понять, какими Специализациями обладает его хозяин. Затем он может украсть любую из этих Специализаций, пройдя проверку Манипулирования + Кражи со штрафом, равным Самообладанию хозяина. В случае успеха он получает Специализацию, а хозяин теряет её. Эффект длится сутки.

Погонщик погонщиков

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп •••••

Эффект: Мастера гильдии часто вынуждены идти на преступления ради высшего блага.

- Персонаж может потратить одно очко Воли, чтобы защитить себя от нравственного разложения при совершении преступлений во благо гильдии. До окончания сцены Память Восставшего с точки зрения его нравственного состояния (но не объёма воспоминаний!) понижается на значение его Статуса в гильдии (то есть на пять пунктов). Например, персонаж, обладающий Памятью 7, будет проходить проверки только при совершении преступлений, соответствующих Памяти 1 и 2. Игрок должен объяснить, как это преступление принесёт пользу всей гильдии – разумеется, в интерпретации персонажа.

- Любые проверки Обмана в пределах одной мили от персонажа проходят со штрафом -1, а проверки Расследования в целях выявления тайн персонажей, *не состоящих* в гильдии Маа-Кеп, используют правило снова-девять.

Новые Изречения

Сжатый кулак

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп • и выше

Уровень 1: Ка • (Смягчённый эффект), **Уровень 2:** Рен •• (Смягчённый эффект), **Уровень 3:** Ба •••• (Смягчённый эффект, Унисон)

Уровень 1: Во времена кризиса или опасности Маа-Кеп часто становятся лидерами Восставших – или просто объявляют себя таковыми. Выберите несколько компаньонов, точное число которых равно рейтингу вашего Ка. На протяжении следующего часа при

каждом успешном проведении командной работы эти персонажи восстанавливают очко Воли.

Уровень 2: Маа-Кеп наделяет мистической силой несколько драгоценных камней или украшений. Общее число таких предметов не должно превышать значения его Рен. Затем он раздаёт эти предметы своим товарищам. На протяжении следующих шести дней каждый обладатель такого украшения может интуитивно чувствовать, где находятся остальные (независимо от расстояния), телепатически отправлять им короткие сообщения и ощущать, чем они занимаются (в общем смысле: дерутся, едят, отдыхают, спорят и т.д.). Кроме того, каждый может передавать другому по очку Воли один раз за раунд. Наконец, все обладатели украшений получают +2 дайса к защите от заклинаний, влияющих на сознание.

Уровень 3: Персонаж выбирает область 100 ярдов в диаметре. Затем он проходит проверку Манипулирования + Эмпатии со штрафом, равным самому высокому показателю Самообладания, встречающемуся в толпе. Все жертвы меняют свои Добродетели и Пороки на те, которыми обладает Восставший. Кроме того, в пределах следующего часа персонаж получает +2 дайса и правило снова-девятнадцать на социальное взаимодействие с этими жертвами.

Если это Изречение произносится в унисон, Изречение действует ещё одну сцену и распространяется на дополнительные 100 ярдов за каждого участника. Все иерофанты получают вышеуказанный социальный бонус. Также они могут изменять Пороки и Добродетели жертв в любой комбинации (например, Порок жертв может определяться одним иерофантом, а Добродетель – другим).

Дисциплинарное взыскание

Требования: Статус в гильдии Маа-Кеп •• и выше

Уровень 1: Аб • (Проклятие, Унисон), **Уровень 2:** Рен ••• (Проклятие, Эпический эффект), **Уровень 3:** Шеут ••••• (Проклятие, Эпические эффект)

Уровень 1: Мумия произносит слова укора, которые воздействуют на всех, кто стоит в пределах 10 ярдов от неё. Всякий, кто слышит эти слова, получает очко урона и вычитает -1 из своей инициативы. Характер урона зависит от сущности жертвы.

Смертные и животные получают аггравированный урон. Сверхъестественные создания, включая заколдованных животных, страдают от летального. Мумии получают тупой, причём члены той же гильдии, в которой состоит и протагонист, не получают урона вообще.

Если Изречение произносится в унисон, каждый дополнительный участник наносит ещё один пункт урона и понижает инициативу ещё на единицу. Кроме того, применяются следующие правила:

- Если Изречение произносят двое Восставших, раненые отступают на количество шагов, равное удвоенному числу мумий.
- Если его произносят трое, раненые получают штраф -1 на любые действия, кроме пассивных.
- Если четверо, жертвы утрачивают очко Воли.
- Если пятеро, то жертвы глохнут на количество сцен, равное числу Восставших.

Уровень 2: Мумия проклинает всех, кто произносит её имя или обсуждает её деятельность без разрешения. Жертвы, оказавшиеся в пределах мили от персонажа, получают очко летального урона всякий раз, когда пытаются рассказать что-то о Восставшем (если они говорят о нём вслух, у них изо рта течёт кровь, если пишут его имя на бумаге – у них образуются раны на пальцах и т.д.). Проклятие действует на протяжении дней, равных значению Рен персонажа.

Уровень 3: Всякий, кто оказался в пределах двух миль от протагониста, слепнет, а любые источники света деактивируются. Эффект длится по часу за каждое очко Шеута. Сверхъестественные создания проходят встречную проверку Самообладания +

Решительности + Сверхъестественной характеристики против Внутренности + Убеждения агрессора: в случае успеха они игнорируют это проклятие. Мумии сопротивляются аналогичным броском, но эффект длится всего по раунду за Шеут Восставшего.

Месен-Небу

Как и можно ожидать от алхимиков, чародейские способности Месен-Небу сосредоточены на изменении уже существующих качеств вместо создания новых.

Новые Призвания

Трансмутация знаний

Требования: Статус в гильдии Месен-Небу •• и выше

Эффект: Алхимик вкладывает очко Воли и выбирает до двух пунктов Навыков (одного или разных). Он утрачивает эти пункты, однако взамен на каждый из этих пунктов он получает одно очко другого Навыка наряду со Специализацией.

Принцип равенства

Требования: Статус в гильдии Месен-Небу ••• и выше

Эффект: Первостепенная задача алхимии заключается в преобразовании материальных предметов. Восставший автоматически чувствует ценность любых предметов в очках Ресурсов. Коснувшись любого объекта, размером не превышающего его тело, он может превратить его в другой предмет той же ценности. Если игрок пытается создать что-то сложное, Рассказчик вправе потребовать проверки Интеллекта + Ремесла. Трансмутация стоит одного очка Воли.

Священный катализатор

Требования: Статус в гильдии Месен-Небу •••• и выше

Эффект: Алхимик превращает предметы в воду, наполненную Сехемом.

- Вложив очко Воли, Месен-Небу растворяет предмет, превращая его в воду. Всякий, кто выпьет её или искупается в ней, получает новое Преимущество, значение которого равно ценности растворённого предмета в очках Ресурсов. Преимущество сохраняется на протяжении нескольких дней, точное число которых равно Статусу мумии в своей гильдии.

- Индивид, получивший это Преимущество, может приобрести его за очки опыта, не объясняя, как ему удалось развить соответствующие таланты, знания, связи и так далее.

Кристальная ясность

Требования: Статус в гильдии Месен-Небу •••••

Эффект: Всякий, кто оказывается рядом с мастером гильдии, чувствует сильнейшую тягу к совершению великих деяний. Это Призвание наделяет мастера гильдии следующими возможностями:

- Мумия получает несколько пунктов Ресурсов, как если бы она использовала предыдущее Призвание для приобретения этого Преимущества.

- Также она пользуется правилом снова-восемь при обсуждении деятельности и политики своей гильдии.

- Те, кто оказывается в пределах мили от персонажа, могут приобретать очки Ресурсов за опыт, практически не объясняя, откуда они взялись.

Новое Изречение

Священная жатва

Требования: Статус в гильдии Месен-Небу •• и выше

Уровень 1: Ка •; **Уровень 2:** Шеут ••; **Уровень 3:** Ка ••••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Персонаж может коснуться голой кожи другого индивида и пройти пассивную проверку Ка + Сехема против Выносливости + Сехема жертвы. В случае успеха мумия превращает определённые части тела жертвы в драгоценные материалы. Помимо штрафа -2 к любым физическим действиям, жертва страдает от следующих эффектов:

- Если мумия трансформировала торс, жертва не может дышать. Смертные и некоторые другие создания начинают задыхаться.
- При трансформации головы жертва ничего не слышит и не видит.
- При трансформации руки жертва не способна ничего держать. Если она уже что-то держала в руке, этот предмет выпадает из пальцев.
- При трансформации ноги жертва проходит проверку Ловкости + Атлетики; в случае провала она падает.

Эффект длится на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Ка + Сехему мумии. Исключительный успех наносит очко аггравированного урона.

Уровень 2: Мумия связывает жертву и в течение часа начитывает жуткий алхимический текст. К концу ритуала она открывает рот жертвы и запечатывает его своим. В этот момент Восставший проходит проверку Шеута + Сехема против броска Выносливости со стороны жертвы. Каждый успех, полученный мумией, наносит очко аггравированного урона, который невозможно исцелить без ампутации повреждённых частей тела. Мумия сама выбирает, какие части тела подвергаются трансформации.

За каждый успех Восставший превращает определённые фрагменты плоти своей жертвы в драгоценные металлы и камни. Каждый из них по ценности равен приблизительно \$2000. Если необходим более универсальный критерий, считайте, что за каждый успех мумия получает предмет, который она могла бы приобрести за два пункта Ресурсов. В качестве альтернативного варианта персонаж может высосать кровь жертвы, превратив её в алхимический реагент. В дальнейшем мумия может покрывать этим реагентом другие материалы (от оружия до произведений искусства), повышая их ценность соответственно вышеуказанным критериям.

Уровень 3: Мумия превращается в живую золотую статую, окружая себя аурой сверхъестественной “ценности”. Эффект сохраняется на протяжении нескольких часов, равных Сехему. По очевидным причинам мумия не может скрывать своего мистического происхождения и вызывает Сибарис, как если бы она обладала 10 уровнем Сехема. Взамен она получает Сногшибательную внешность •••• и добавляет значение Ка к своей Внушительности, два очка Силы, три очка Выносливости, а также Броню 3/3. Она ополовинивает урон от огня и жары и способна взаимодействовать с Сумраком. Удары, которые она наносит нематериальным созданиям наподобие призраков, причиняют аггравированный урон, причём атаки понижают целевое число на -1 (то есть успехи зачисляются при выпадении 7 вместо 8 или, при совмещении с некоторыми другими магическими эффектами, при 6 вместо 7). Наконец, в таком состоянии персонаж может произнести первый уровень этого Изречения, затронув всех жертв в пределах 20 ярдов. При этом ей не нужно касаться жертв: мумия производит вспышку Сехема, и игрок делает бросок на Сообразительность + Оккультизм против Выносливости + Сехема жертв. Успех позволяет считать, что мумия дотронулась до них.

Сеша-Хебсу

На протяжении долгих тысячелетий магия писарей служила прежде всего исследовательским, судебным и полицейским целям. Тем не менее, нынешний лидер гильдии, Кенбет Анту-Херап, занимается весьма таинственной деятельностью, посылая своих подчинённых в разные точки земного шара для поисков документа, содержащего доктрину Апофеоза. А это не может не порождать всевозможных слухов и перетолков.

Новые Призвания

Так гласит текст

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу •• и выше

Эффект: Всякий раз, когда писарь создаёт текст, он может наделить его любым из следующих эффектов:

- Текст пропадает с поверхности документа. Для того чтобы увидеть его, читатель должен произнести определённое слово или совершить ритуальное действие в пределах ярда от документа.
- Персонаж может написать утверждение, в правдивость которого он искренне верит. Читатели, видящие это утверждение, интуитивно понимают, что автор верит в написанное. Более того, утверждения, обладающие простой логикой, понятны носителям *любых* языков, даже если они не знают, как прочитали написанное. Например, писарь может оставить на стенах своей гробницы слова наподобие “Дальше – смерть”, или “Голодные мертвецы”, или “Проклятое место”. Любой авантюрист вне зависимости от своей языковой принадлежности поймёт, что значат эти символы.
- Писарь может потратить очко Воли, чтобы связать свой разум с текстом. Всякий раз, когда кто-то будет читать его, писарь будет получать общий визуальный образ читателя.
- Персонаж может проходить проверки Сообразительности + Эмпатии в попытках узнать, верил ли автор чужого текста в написанное. Персонаж узнаёт только общие сведения наподобие “автор знал, что это ложь” или “автор считал, что большей частью написал правду”. Само собой, понятие правды зависит от самого автора.

Буквы на воде

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу ••• и выше

Эффект: Писарь способен копировать и рассылать свои тексты по всему земному шару.

- Мистическим образом персонаж может писать чем угодно: например, использовать в качестве стилоса собственный палец.
- Персонаж может вложить очко Воли и назвать разумное существо (например, мумию или смертного), которое должно получить определённый текст. Как только выбранное существо увидит лист бумаги или другой носитель, на котором достаточно места для размещения такого текста, оно обнаружит, что видит сияющие буквы, появляющиеся сами собой. Создание одной копии занимает всего секунду.
- Персонаж может вложить очко Воли, чтобы скопировать вместе с текстом и заклинания, наложенные автором на документ.

Чернила из пепла

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу •••• и выше

Эффект: Истинный писарь знает, что уничтоженный текст всегда можно вернуть. Персонаж должен коснуться листа бумаги или другого носителя, размер которого позволяет вместить желаемый текст. Затем он проходит проверку Интеллекта + Образования. Если он знает, что ищет, ему достаточно просто произнести название или дать общее описание уничтоженного текста. Если же персонаж ищет тексты по выбранной теме, однако не знает, какой именно документ ему нужен, эта проверка проходит со штрафом до -5.

Успех заставляет текст появиться на доступном носителе. Важно отметить, что это Призвание возвращает утраченный или уничтоженный текст. Если документ физически существует в другом месте (или был восстановлен этим Призванием ранее), его необходимо найти и уничтожить, прежде чем он вернётся в невидимую космическую библиотеку.

Бастион знаний

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу ••••

Эффект: Подлинные мастера текста знают, как выявить Истинные имена окружающих. Если персонаж тратит минуту, пристально изучая предмет или существо в попытке его Истинное имя, он должен пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Статуса в гильдии. Эта проверка всегда проходит со штрафом, который определяется сущностью целевого объекта. Неподвижные предметы налагают штраф -1, большинство животных -5, смертные -8, а сверхъестественные создания или знаменитые объекты вроде святых доводят штраф до -10. Истинные имена мумий (включая Шуанхсен) недоступны, поскольку они известны лишь Судьям Дуата.

Персонажу необходимо набрать количество успехов, равное назначенному штрафу (например, восемь в случае с простыми смертными). После этого он узнаёт Истинное имя жертвы. Не обладая мистическими познаниями Обманутых, Сеша-Хебсу едва ли сможет что-либо сделать с жертвой, даже располагая знанием её имени. Тем не менее, если он сумеет найти и выучить жуткие ритуалы Забытой гильдии (или, возможно, магические церемонии других чудовищ), ему откроются поистине безграничные возможности управления жертвой.

В дополнение ко всему вышеописанному персонаж распространяет вокруг себя невидимые потоки, которые улучшают мыслительные способности разумных существ. Все, кто находится в пределах мили от персонажа (включая его самого), используют правило снова-девяток при проверках Образования. Если герой или окружающие его индивиды действуют во благо гильдии Сеша-Хебсу, этот бонус распространяется на все Ментальные характеристики.

Новые Изречения

Письмена в плоти

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу •• и выше

Уровень 1: Ба • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Рен ••••

Уровень 1: Каждый раунд персонаж может сделать бросок на Сехем + Ба, чтобы узнать что-либо о человеке, которого он видит собственными глазами. Каждый успех позволяет узнать одно из следующих сведений: значение Физических Атрибутов, Навыков (со Специализациями), Преимуществ, Недостатков, текущий и максимальный уровень Здоровья, наличие физических заболеваний (и врождённых пороков), а также присутствие других телесных эффектов, влияющих на состояние индивида.

В дополнение к этому персонаж получает бонус +2 к проверкам Рукопашного боя и Холодного оружия, поскольку он видит слабые места жертвы.

Уровень 2: Персонаж может использовать первый уровень этого Изречения для изучения любых физических существ, не считая материализовавшихся призраков и живых механизмов, сделанных из металла, камня или синтетических материалов. В случае со сверхъестественными существами Восставший проходит проверку Сообразительности + Ка + Сехема против Самообладания + Сехема.

Успешные проверки Рукопашного боя или Холодного оружия наносят изученным жертвам один пункт аггравированного урона *в дополнение* к обычному. Если персонажу удалось набрать исключительный успех при активации этого Изречения, он может выбрать один из следующих эффектов:

- Если жертва страдает от болезни или проклятия, при нанесении удара персонаж заставляет её получать по очку тупого урона за раунд на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Сехему.

- Мумия понижает Силу или Ловкость жертвы на один уровень с каждой успешной атакой.

- Мумия заставляет оборотня или другое создание, изменившее родной облик, вернуться в нормальную форму. Восставшие принимают свой изначальный трупобразный облик.

- С каждым ударом персонаж высасывает из жертвы по очку сверхъестественных ресурсов (вроде Колонн, Эссенции или Витэ). В случае с мумиями он забирает по очку самой слабой Колонны и забирает его себе. В случае с другими противниками он просто отнимает очки подобных ресурсов, но не пополняет собственного запаса (поскольку не имеет его).

Если Восставший не собирается враждовать с изученной жертвой, вместо нанесения урона он может просто коснуться её и наложить один из следующих эффектов:

- Исцеление обычных болезней или пороков.
- Устранение всего тупого урона или одного пункта летального (при исключительном успехе – устранение одного пункта аггравированного урона).
- Ликвидация любых эффектов, наложенных ранее этим Изречением.

Уровень 3: Персонаж проходит проверку Рен + Сехема против Выносливости + Сехема жертвы. Если он использует письменные инструменты или нож, бросок проходит с бонусом +2. В случае успеха мумия выбирает один из следующих эффектов (в случае исключительного успеха – два эффекта или один и тот же два раза подряд):

- Мгновенное убийство смертного
- Нанесение одного пункта аггравированного урона за каждый успех.
- Добавление нескольких пунктов к Физическим Атрибутам жертвы. Точный объём таких пунктов равен Сехему или Рен мумии – в зависимости от того, что *выше*.
- Создание Физического Преимущества или Недостатка.
- Превращение части тела жертвы в аналогичную часть тела Амхата.
- Другой вид искажения плоти (Рассказчику и игрокам предлагается договориться о результате).
- Ликвидировать любой эффект из описанных выше. В случае с телесными повреждениями устранить два пункта аггравированного урона.

Редактирование слова

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу ••• и выше

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Рен ••••

Уровень 1: Персонаж стирает знание об определённом событии или явлении из разума любых существ. Он проходит проверку Шеута + Сехема (возможны ситуативные штрафы). Если персонаж хочет стереть знание из разума конкретной жертвы, она сопротивляется броском Самообладания. В обратном случае он устраняет знание как таковое из сознания любых разумных существ.

Это Изречение не позволяет уничтожать самоочевидные знания (вроде “Травитация заставляет подброшенные объекты падать на землю” или “Я стою здесь”). В остальном, персонаж волен стирать любые сведения, и никто из смертных никогда их не вспомнит. Даже среди Восставших только обладатели пятого или более высокого уровня Памяти имеют шансы вспомнить стёртое знание.

Уровень 2: Узнав Истинное имя мёртвого, мумия устраняет физические свидетельства его существования. Она проходит проверку Манипулирования + Оккультизма + Сехема против Самообладания + Сехема, которыми обладал усопший. Каждый уровень Известности налагает штраф -2. Возможны другие ситуативные модификаторы. Память о самых известных людях вроде президентов и кинозвёзд стереть практически невозможно.

Уровень 3: Мумия не просто стирает воспоминания о жертве – она переписывает само время так, словно указанного индивида действительно не существовало. Дети приобретают других родителей. Дома получают новых хозяев. Если мумия стирает имя убийцы, в новой реальности оказывается, что её жертвы были убиты кем-то другим или погибли в результате несчастных случаев.

Разумеется, игрокам и Рассказчику следует обсудить, в какой степени они позволяют игровым персонажам менять историю мира. До тех пор, пока всех устраивает принятое решение, Сеша-Хебсу способен заметно влиять на саму реальность.

Для осуществления своего замысла мумия должна знать Истинное имя жертвы и пройти проверку Интеллекта + Рен + Сехема против Решительности + Сехема, которыми обладал покойник.

Су-Менент

Мрачные, жуткие и отрешённые – вот только некоторые эпитеты, которыми иремиты всегда наделяли своих жрецов. Даже магия Су-Менент порождает пугающие и омерзительные эффекты.

Новые Призвания

Холодные секреты

Требования: Статус в гильдии Су-Менент •• и выше

Эффект: Жрецов Су-Менент всегда завораживало то, что остаётся в теле после того, как из него уходит жизнь. Это Призвание позволяет мумии прикоснуться к черепу мёртвого существа и задать ему несколько вопросов. Персонаж должен потратить пункт Воли и пройти проверку Сообразительности + Оккультизма. Если череп принадлежал одному из его культистов, проверка проходит с бонусом +3. За каждый успех Восставший может задать по одному вопросу, на который можно ответить “да” или “нет”. Исключительный успех позволяет телепатически увидеть последнюю минуту жизни усопшего.

Кроме того, Восставший получает правило снова-восемь при проверках Расследования, направленных на обнаружение останков жертвы.

Неотвратимое увядание

Требования: Статус в гильдии Су-Менент ••• и выше

Эффект: Су-Менент может коснуться останков животного, чтобы мгновенно их высушить (что наделяет останки бронёй +2) или, напротив, вернуть иссохшую плоть в первоначальное состояние.

Кроме того, персонаж может частично использовать этот эффект при взаимодействии с живой плотью. Если он успешно проводит атаку с помощью Рукопашного боя или Холодного оружия в схватке со смертным или животным, вместо нанесения урона он может потратить очко Воли и пройти проверку Сехема + Статуса в гильдии против Выносливости + Размера жертвы. В случае успеха он мумифицирует противника (всё так же добавляя ему +2 пункта брони). Жертва остаётся в таком состоянии на протяжении часа. После этого она возвращается в естественное состояние как ни в чём ни бывало – само собой, если мумия не предпримет дополнительные меры.

Тёмные дары

Требования: Статус в гильдии Су-Менент •••• и выше

Эффект: Мумия может сконструировать оружие из останков животного. Такое оружие способно наносить урон нематериальным созданиям наподобие призраков, получая при этом преимущество снова-восемь. Вампирам и другим Безжизненным существам оно наносит аггравированный урон. В дополнение к этому, таким оружием персонаж может мгновенно убить человека, если за последний день он хоть раз восполнял запас Воли, утоляя свой Порок или Добродетель.

Наконец, персонаж может нанести себе рану, чтобы получить бонус к проверке любого Ментального Навыка или к броску активации кефера. Одно очко летального урона добавляет к броску один дайс.

Мудрость развалин

Требования: Статус в гильдии Су-Менент ••••

Эффект: Мумия получает следующие преимущества:

- Она может получать очки Воли, утоляя другие Пороки, кроме своего собственного, но лишь при условии, что её преступления служат интересам гильдии.
- Персонажа регулярно посещают призраки прошлого. Это не буквальные души умерших, но метафорические образы людей и явлений далёкого прошлого. Один раз за сцену персонаж может взглянуть в свои видения, чтобы получить подсказку, как решить текущие проблемы. Рассказчику рекомендуется дать эту подсказку в виде аллегорического пересказа событий прошлого, которые оказываются удивительно похожи на происходящее здесь и сейчас.
- Смертные, которым персонаж служит Наставником, автоматически становятся его Свидетелями.
- В присутствии персонажа любые эфемерные сущности получают бонус +3 к проверкам материализации.

Новые Изречения

Наследие древних звёзд

Требования: Статус в гильдии Су-Менент •• и выше

Уровень 1: Рен • (Смягчённый эффект, Унисон); **Уровень 2:** Шеут •• (Унисон);

Уровень 3: Ба •••• (Эпический эффект, Унисон)

Уровень 1: Персонаж наносит себе порез с помощью каменного ножа (причиняя очко летального урона). В ране начинает расцветать странное, невиданное растение, позволяющее мумии взаимодействовать с призраками и другими нематериальными существами. Если это Изречение произносится в унисон, на время взаимодействия с подобными существами иерофанты получают по дополнительному очку в каждом Физическом Атрибуте и в Сообразительности. Цветок увядает спустя один час.

Уровень 2: Мумия рассекает себе череп, нанося два очка агgravированного урона. Прежде всего, это делает её тело уродливее, что вызывает Сибарис (как если бы мумия показывала окружающим свой истинный облик). Она получает все преимущества первого уровня этого Изречения. Кроме того, она добавляет к своей Скорости очки Сехема и Шеута, поскольку с этого момента ей открываются невидимые бреши в физическом мире, позволяющие “сокращать маршрут”. Более того, любое оружие, не приспособленное к повреждению нематериальных существ, начинает странным образом просачиваться через плоть Восставшего, почти не причиняя ему вреда. Это позволяет герою блокировать урон от холодного оружия и рукопашных атак в размере, равном Шеуту.

В случае коллективного произнесения Изречения иерофанты дополняют вышеописанные преимущества следующими:

- +1 очко Сообразительности и Физических Атрибутов, полученных благодаря первому уровню Изречения, теперь сохраняются при взаимодействии с материальным миром.
- Шеут не просто блокирует урон, а вычитает дайсы из запаса нападающих во время атаки.
- Мумия способна телепортироваться в ближайшее место, в котором магия искажает физическое пространство. Примером такого места может быть гробница с Геометрией •••• и выше или другое сооружение, наполненное мистической силой. Даже если ближайшее место окажется в сотне миль от Восставшего, персонаж мгновенно перенесётся в него.

Эти эффекты сохраняются на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Сехему высшего иерофанта.

Уровень 3: Мумии призывают Посланца забытых звёзд – иремитского демона, обладающего множеством тел, но единым разумом. Для начала герои должны взывать к его Истинному имени на протяжении одного часа. После этого физические тела мумий исчезают и вместо них появляются демоны. С этого момента и до конца действия

Изречения игроки получают роли этих чудовищных созданий. Несмотря на множество тел, все они представляют собой единую сущность.

Смертные, видящие их тела, испытывают Сибарис ужаса и *каждый раунд* получают тупой урон в размере Ба демонов, пока не убегут прочь. Растения вокруг демонов увядают, а земля чернеет.

Посланец владеет самыми высокими показателями Колонн, Сехем и Атрибутов, встречающимися среди персонажей (Сехем и Колонны не могут превышать 10 пунктов). Каждый участник после первого (аколит или иерофант) добавляет +2 очка Здоровья, +2 к трём Атрибутам по выбору высшего иерофанта и +1 пункт Колонны также по его выбору.

Посланец неуязвим к тупому урону и не способен потерять сознание. Он обладает бронёй в размере Шеута и блокирует часть урона по правилам, соответствующим второму уровню этого Изречения. Кроме того, каждый раунд он может игнорировать результаты одного физического действия, направленного против него, поскольку ему ничего не стоит покинуть земной мир и временно отступить в непостижимую божественную реальность. По этим же причинам он способен влиять и на материальный мир, и на Сумрак.

Каждый иерофант, слившийся с Посланцем, может предпринимать действия по обычным правилам, поскольку, несмотря на единый разум, он управляет отдельным телом. В дополнение к этому он может молниеносно передвигаться по области, равной 10 ярдам на каждый пункт Сехема, в качестве мгновенного действия.

Во время такого слияния персонажи могут задавать Посланцу любые вопросы. Он готов ответить на каждый вопрос взамен на уровень Сехема (каждый участник платит *собственным* Сехемом, даже несмотря на временное отсутствие своего тела) или человеческое жертвоприношение. Он не станет отвечать на вопросы, связанные с деятельностью Судей, природой Дуата и падением Безымянной империи. С визуальной точки зрения персонажи задают эти вопросы сами себе и затем слушают ответы, звучащие из их собственных уст.

Действие Изречения длится по одному раунду за каждый уровень Сехема Посланца, хотя если все клетки его Здоровья заполнятся аггравированным уроном, он исчезнет раньше (и вернёт персонажей в их собственные тела).

Глиняный кувшин

Требования: Статус в гильдии Су-Менент •••• и выше

Уровень 1: Ба • (Эпический эффект), **Уровень 2:** Рен ••, **Уровень 3:** Ка ••••

Уровень 1: Персонаж может открыть канопу и наполнить свой мумифицированный орган одним или двумя уровнями Сехема. Он может проделать это с каждым из четырёх органов. После этого Восставший может в любой момент вернуться к кувшину и забрать этот Сехем. Подобные заготовки имеют смысл, если в ближайшее время Восставший рассчитывает отбыть в Дуат. К следующему Сошествию его будет ждать богатый запас Сехема.

Уровень 2: Персонаж может изменить внешность благодаря трансформации саху. Эффект несколько разнится в зависимости от того, на какое время персонаж хочет изменить свою внешность.

- **Мгновенное действие:** Персонаж изменяет несколько черт лица. Если кто-то пытается его найти, преследователь должен пройти проверку Сообразительности + Эмпатии против Сообразительности + Обмана мумии.

- **Раунд:** Персонаж изменяет цвет волос, кожи и глаз. Преследователю необходимо пройти проверку Сообразительности + Эмпатии против Манипулирования + Обмана + Сехема Восставшего.

- **Сцена:** Мумия вкладывает очко Воли и изменяет пол, а также вес или высоту тела. Преследователь должен пройти проверку Сообразительности + Эмпатии против Сообразительности + Обмана + Сехема мумии, чтобы у него появились основания подозревать в чём-то протагониста.

Если Восставший хочет выдать себя за кого-то конкретного, после вложения очка Воли он должен преуспеть в броске на Сообразительность + Обман + Сехем. Если он плохо знает этого человека (например, просто видит его на фотографии), бросок проходит со штрафом -2. Возможны и другие модификаторы. Такая метаморфоза сохраняется на протяжении нескольких часов, точное число которых равно Сехему.

Уровень 3: Это Изречение позволяет герою *раздвоить* своё тело. Мумия должна пройти проверку Ка + Выносливости или Внушительности. В случае успеха она тратит два очка Воли и один уровень Сехема. В этом случае рядом с её каноной пробуждается второе тело. Персонаж должен отдать своему двойнику краткосрочный приказ.

Двойник не владеет Изречениями, а его Воля и Сехем зависят от количества, пожертвованного основным телом (изначально он обладает только двумя пунктами Воли и одним уровнем Сехема). Остальные характеристики полностью дублируются с оригинала. На время существования двойника основное тело Восставшего получает штраф -1 к любым проверкам.

Как только двойник выполняет свои задачи, он умирает. Незатраченный Сехем возвращается к оригиналу. Воля теряется целиком.

Хищный кувшин

Требования: Статус в гильдии Су-Менент •••• и выше

Уровень 1: Шеут •; **Уровень 2:** Ка ••; **Уровень 3:** Аб •••• (Смягчённый эффект)

Уровень 1: На протяжении часа мумия медитирует рядом со связанной жертвой, которую постепенно наполняет Сибарис. В конечном счёте смертный становится Оракулом ужаса. Во время проверок, связанных с пророчествами такого оракула, мумия может заменить Самообладание и Оккультизм смертного своими (если он обладает более высокими значениями этих характеристик).

Уровень 2: Получив летальный урон, персонаж может пассивно активировать это Изречение и превратить свою кровь с рой скорпионов. В действительности, это не настоящие скорпионы, а духи царства теней – сродни Губителям, которые охотились на иремитов, когда те только шли на загробный суд. Духи скорпионов наносят 1 пункт аггравированного урона всем, кто стоит в пределах 10 футов от мумии. Это автоматический урон: от него невозможно защититься. Как только демоны наносят 10 пунктов урона, они растворяются в небытии. Тем не менее, повторное нанесение летального урона Восставшему создаёт новый рой скорпионов.

Уровень 3: Восставший сеет вокруг себя разрушительное безумие, как если бы он обладал 10 уровнем Сехема и вызывал мощнейший Сибарис. Всякий, кто видит его, проходит проверку Самообладания + Сверхъестественной характеристики против Внушительности + Запугивания + Сехема мумии. В случае победы мумия вселяет в жертву Сибарис ужаса и одновременно наносит аггравированный урон в объёме полученных успехов. Жертва видит лица демонов Дуата, которые вгрызаются в её плоть и одновременно терзают её душу.

Новое Преимущество:

Храм

Храмы подобны гробницам Бессмертных. Этим Преимуществом могут владеть сразу несколько персонажей (складывая пункты в общий резерв). Под храмом понимается ритуальное место, в котором мумии всегда могут отдохнуть, чтобы восстановить потраченные очки Колонн (как это происходит в гробнице). Тем не менее, для того чтобы храм обладал мистической силой, его основателем должен быть жрец Су-Менент. Он же становится Верховным жрецом храма.

Храм связан с самой развитой Колонной Верховного жреца. По умолчанию (исключения описаны ниже) он позволяет мумиям восстанавливать очки только этой

Колонны. Также храм должен быть посвящён отдельному Судье (или небольшому кругу Судей).

Восставшие, поддерживающие храм, распределяют очки этого Преимущества между категориями, аналогичными параметрам Гробницы: Геометрией, Защитой и Дополнениями. Кроме того, храм обладает категорией Другие Колонны (от • до ••••), где каждое новое очко позволяет восстанавливать пункты ещё одной Колонны помимо основной.

Новый недостаток: Проклятое святилище (минус ••)

Если Восставший, медитирующий в храме для восстановления Колонн, проваливает проверку, происходит следующее:

- Если храм посвящён Сердцу, персонаж утрачивает пункт Сехема на 24 часа.
- Если храм посвящён Духу, персонаж утрачивает очко Памяти на 24 часа.
- Если храм посвящён Сущности, персонаж утрачивает очко Воли на 24 часа.
- Если храм посвящён Имени, следующие 24 часа персонаж вызывает Сибарис тревоги у всех смертных жителей в ближайшем квартале.
- Если храм посвящён Тени, ближайшая ветошь (желательно – принадлежащая персонажу) утрачивает очко Сехема.

Новое дополнение: Храмовый страж (•••)

Храм охраняется мёртвым служителем наподобие зомби. Если служитель заметит вторжение нарушителей, он передаст Верховному жрецу телепатическое видение, показывающее облик злоумышленников и их примерное местоположение.

Теф-Аабхи

Будучи самой молодой (а возможно, и самой сплочённой) гильдией иремитов, зодчие Теф-Аабхи часто используют магию в стратегических целях.

Новые Призвания

Статуя хранителя

Требования: Статус в гильдии Теф-Аабхи •• и выше

Эффект: Восставший проходит проверку Сообразительности + Ремесла и тратит пункт Воли, чтобы создать статуэтку, похожую на определённого индивида. При желании он может создать сразу несколько статуэток, посвящённых разным персонажам: максимальное число ограничено только значением ключевой Колонны Восставшего.

Когда индивид, которого изображает статуэтка, держит её в руке, первая же успешная атака, направленная против него, разрушает статуэтку вместо причинения вреда персонажу.

Тропы глубиной 10000 футов

Требования: Статус в гильдии Теф-Аабхи ••• и выше

Эффект: Сосредоточив волевое усилие на изучении города или здания, персонаж понимает тонкости его географического расположения. Он не сможет узнать, где находится дом с определённым адресом или какая комната в этом доме отведена под спальню, однако ему нетрудно угадать, в каком направлении нужно двигаться, чтобы найти место, представляющее для него интерес (например, офис в здании или святилище в городе).

• В первую очередь, персонаж не может заблудиться. До тех пор пока он остаётся в сознании, он понимает, в какой стороне находится точка входа.

• Любые проверки, связанные с навигацией, автоматически получают успех. Только при появлении крупномасштабных факторов, нарушающих обычное расположение географических объектов – актов протеста и вандализма, военных действий и так далее –

герой утрачивает это преимущество, поскольку теряет представление о *типичном* характере города или здания.

- Проверки Знания улиц проходят с бонусом +2 и преимуществом снова-восемь до тех пор, пока они соответствуют духу окружающей территории.

- Персонаж знает, где находятся уязвимые точки определённого здания или объекта. При нанесении ударов или совершении других действий, разрушающих структуру крупного объекта, персонаж получает бонус, равный значению его ключевой Колонны, и перекидывает 9 наряду с 10.

Рябь на речной воде

Требования: Статус в гильдии Теф-Аабхи •••• и выше

Эффект: Мумию трудно застать врасплох. Этот персонаж интуитивно чувствует, где могли спрятаться злоумышленники или где можно разместить ловушку. Статус в гильдии Теф-Аабхи становится бонусом к любым проверкам, связанным с поиском неожиданных угроз. Кроме того, в *продолжительном* социальном действии он может потратить пункт Воли для получения эффекта снова-восемь при общении с одним конкретным индивидом.

Мудрость строителя

Требования: Статус в гильдии Теф-Аабхи •••••

Эффект: Всякий раз, когда персонаж делает бросок, связанный с архитектурой и планированием длительных проектов, он получает бонус снова-восемь. Любой персонаж, желающий ему в этом помочь, получает бонус снова-девять, но только если он находится в пределах мили от Теф-Аабхи.

Также протагонист может выбрать до четырёх других Теф-Аабхи, обладающих Статусом 5 и находящихся в миле от него. До тех пор пока выбранные им мумии согласны с его действиями, персонаж может распространить действие их магических эффектов на более широкую территорию. Итоговый радиус равен количеству этих мумий (включая самого персонажа) в милях.

Новое Изречение

Великая щедрость хека

Требования: Статус в гильдии Теф-Аабхи • и выше

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Аб •• (Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Рен •••• (Смягчённый эффект, Унисон)

Уровень 1: Любой, кто пытается совершить действие, хотя бы косвенно наносящее физический или эмоциональный вред мумии и находится непосредственно рядом с ней, получает штраф -3. Действие сохраняется на протяжении одного часа.

Уровень 2: Мумия проклинает область размером 300 ярдов в радиусе. Любые проверки Интеллекта, Сообразительности, Решительности, Ловкости и Самообладания, осуществляемые в этой области, получают штраф -2. Мумия и её союзники не подвержены этому эффекту.

Уровень 3: Мумия разрушает или портит окружающие объекты, нанося на них порочащие изображения, граффити или малоэстетичные рисунки. Она может носить эти объекты с собой или оставлять на месте (особенно если речь идёт о сооружениях).

Любые сверхъестественные существа, использующие свои мистические силы в пределах Рен + Сехема от мумии (в ярдах) должны тратить на одно очко “сверхъестественного ресурса” (Колонны, Витэ, Эссенции и так далее) больше, чем обычно.

Любые атаки, направленные против мумии, проходят со штрафом -1.

Смертные в пределах нескольких ярдов от мумии (радиус определяется суммой Рен + Сехема) должны пройти пассивную проверку Решительности + Самообладания. В случае

провала они теряют интерес к происходящему и какое-то время просто бездействуют. Как только мумия от них отходит, жертвы приходят в себя.

Любые попытки нанести урон зданиям, сооружениям или обширным территориям, понижают целевое число на -2. Для достижения желаемого эффекта мумии и её союзникам требуется накопить на два успеха меньше, чем по обычным правилам.

Если это Изречение произносится в унисон, каждый аколит добавляет к радиусу действия магии 10 ярдов.